

EVOLUCIÓN
Donkey Kong

The Godfather
Blackhand Edition

Lost in
Blue 2

Custom Robo
Arena

Rayman
Raving Rabbids

Venezuela Bs 4000

CLUB NINTENDO

DOUBLE
DRAGON
20 años

Tips de:
Castlevania
Portrait of Ruin

Visita oficial de **Nintendo**

Además:
Gamevistazo
Mariados
Previos

TMNT

Tortugas+Wii+Pizza=
¡COWABUNGA!



NINTENDO
POWER

SUPER PAPER MARIO
POKÉMON DIAMOND & PEARL

CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO



DIDDY KONG RACING DS

© 2007 Rare / Nintendo

RTM
RARE

SUMARIO

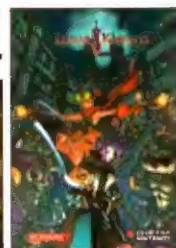
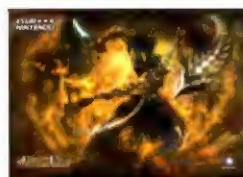


- 6 Dr. Mario
- 8 Top 10
- 10 Extra
- 14 LogNin
- 18 Previo
- 22 **Game Developers Conference**
- 24 CN Profile
- 26 Consola Virtual
- 32 Galería
- 34 Gamevistazo
- 36 Evolución
- 40 Mariados
- 44 **Nuestra Portada: TMNT**
- 72 Uno con el Control
- 74 S.O.S.
- 78 Double Dragon 20 años
- 88 **Tips de Castlevania: Portrait of Ruin**
- 95 Los Retos
- 96 Última Página

ESTE MES REVISAMOS

- Custom Robo Arena 28
- Rayman Raving Rabbids 50
- Lost in Blue 2 66
- Medal of Honor: Vanguard 82
- Konami Classic Series: Arcade Hits 86
- The Godfather: Blackhand Edition 92**

PÓSTER DOBLE



92

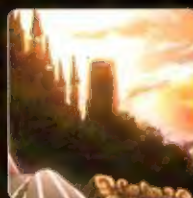
NINTENDO POWER

- Super Paper Mario 52
- Pokémon Diamond & Pearl 68



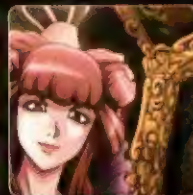
TMNT

44



Tips de
Castlevania
Portrait
of Ruin

88



Donkey Kong Evolución

Desde hace muchos años, el enorme gorila ha estado presente en los juegos de video, primero en Arcadia y luego en las consolas caseras. Recordemos juntos algunos detalles de su brillante trayectoria.
¡Esta sí es una verdadera evolución!

36

Double Dragon 20 años

Billy y Jimmy Lee han sido partícipes de diversos títulos de acción e incluso de peleas para Arcadia. Su película (no muy buena) y muchas otras historias son parte de este tema especial.

78



DIRECCIÓN EDITORIAL

José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR

Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE

Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN

Alejandra Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS

Axy / Spot

DISEÑADOR

Victor Madrid Reyes

CORRECCIÓN DE ESTILO

Carlos Hilar Fernández

TRÁFICO

Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO

Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL TELEVISIÓN

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE

Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL

Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO

Ricardo López Iñiguez

DIRECTORES GENERALES

México: Germán Arellano

Zona Norte: Ernesto Cervantes

América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Internacional: Carlos Garrido

México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA

Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN

México: Jorge Moretti

Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES

México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING

México: Sebastián Tonda Sánchez

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN

Internacional: Frel Zárraga

México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA

Coordinador de Producción: Ivan Yesid Bustos

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart

DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez

DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Geiri

DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas

DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry

DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS

Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plahn

Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA

REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía

EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltrán

Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N.º. Fecha de publicación: Abril 2007. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N.º 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO DE AMÉRICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N.º 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N.º 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N.º 1/632/92/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermed S.A. de C.V., Lucio Blanco N.º 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F., tel. 52-50-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Vocadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N.º 25, Col. Juárez, México D.F., tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N.º 51, Col. Itasca, México D.F., tel. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISIÓN S.A. DE C.V. Investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidenta de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisión Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Morletto. Gerente Comercial: Adrián de Stobino. Distribución Capital: Viscara Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, Yo. Piso, (11071). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Berrón, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherido a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisión Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6046. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Plahn. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6040. Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel. (571) 464-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253, suscripciones@editorialtelevisacion.com • CHILE: Editorial Televisión Chile, S.A., Rosario Norte 655, piso 18 y 19, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax: (562) 595-5000 ext. 6930. Distribuidor: ALPA S.A., Carlos Veldandinos 281, Santiago, Chile. Flete Aéreo: \$100.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisión.cl • ECUADOR: VaniPublic Ecuadoriana, S.A., Rumiñamba 704, entre República y Amazonas, Panthhouse, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-224-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisión, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.

Trademark and copyright 2007. Nintendo. All Rights Reserved.

Under license to Editorial Televisión, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.

© Copyright 2007.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EDITORIAL

AÑO XVI No. 4 ABRIL 2007

¿Nintendo es para niños? Eso es lo que muchos piensan, pero están equivocados. Muchos de nosotros esperábamos un cumpleaños o fechas emblemáticas para que de entre todos los obsequios, alguno fuera un videojuego. Recordamos bien el 30 de abril después del lanzamiento del Game Boy tabicón; obvio, era el artículo más deseado del momento y cuántos no hicieron hasta lo imposible por tenerlo en las manos. Con juegos sencillos pero muy divertidos, presentaba la ventaja de llevarlo a cualquier parte y poder disfrutar de las numerosas aventuras que ofrecían las compañías, pero sobre todo de poder competir con otro amigo a través de un simple cable... ¡ese sí que era un buen regalo para un niño! Aunque te recomiendo que no lo uses en clases o en lugares indebidos porque luego te lo quitan los profesores... ¿ehh? -eso dicen. Pero no hay que generalizar, los videojuegos, en específico de Nintendo, no deben etiquetarse como "juguetes para chavitos", porque en el caso de Club Nintendo han pasado los años y seguimos divirtiéndonos por completo con el Wii o con el Nintendo DS; seguimos emocionándonos con las nuevas propuestas y disfrutando de las anteriores a través de la Consola Virtual.

En definitiva, Nintendo no es sólo para niños... ¡eso déjenselo al cereal! Cuando convivimos con nuestros cuates, aún solemos recordar los viejos tiempos que pasamos con Nintendo; y a pesar de que ya tenemos otras responsabilidades, nos damos la oportunidad de echarnos una reta como en los viejos tiempos y ahora con todo tipo de juegos sin importar si estamos en el mismo territorio. Otro ejemplo son ustedes, nuestros amigos lectores, de quienes recibimos muchísimas cartas mes con mes y en las que nos platican que ya son padres de familia y que aún siguen dándose un tiempo para jugar (incluso con sus hijos) sin importar su edad... recuerda que el hecho de que te gusten los videojuegos no te hará más o menos maduro, sino al contrario, es una buena y sana forma de convivir y pasártela bien. Los gustos van cambiando, pero Nintendo ha tenido la facultad de que sus franquicias nos sigan atrayendo a chicos y grandes, y sonará repetitivo, pero con el Wii se está expandiendo el universo de Nintendo, permitiendo la entrada de juegos tan versátiles y entretenidos que cautivarán hasta al más escéptico. Si a esto le agregas la nueva oleada de títulos para un sector de mayor edad, se da

por hecho de que el videojuego no es para nada infantil, sino una excelente forma de expresión social que llega y te atrapa sin importar cuántas primaveras tenga tu calendario. Nos despedimos y les deseamos un feliz Día del Niño, dejándoles una frase de Friedrich Nietzsche: "La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba cuando era niño".





Wii Play

Esta es una nueva
manera de jugar.
Adéntrate en el
juego como nunca
antes. Wii te da una
experiencia inigualable.
No sólo juegas. ¡Vives
el juego! Conoce el
nuevo Wii.

www.wii.com



Wii Sports es un juego de Nintendo Game Boy Advance.

LOST in BLUE 2



Prepárate para regresar a una isla solitaria en donde tú y tu compañera vivirán aventuras extraordinarias al mismo tiempo que luchan por sobrevivir en este paradisíaco pero despoblado lugar. Aquí, como en muchos programas o películas del estilo, tu ingenio será vital; trata de buscar las soluciones más prácticas para tus quehaceres diarios, desde cómo construir una choza para cubrirte del clima, o crear tus propias herramientas para cazar o pescar.

Lost in Blue 2 usa muy bien la doble pantalla y le saca provecho al Stylus, al ser este accesorio una pieza clave para controlar las acciones del juego, como frotar una vara par crear fuego o conducir a tus protagonistas a través del escenario. Si quieres enterarte de todos los detalles, checa la...

...página 66





© 2007 Konami



DR. MARIO

¡Hola, **Mario!** Necesito tu ayuda urgentemente. Tengo una iMac, pero cuando pongo el "airport on" y trato de jugar con la conexión de Wi-Fi de Nintendo desde mi DS, no hay señal. ¡Por favor, ayúdame!

Gabriel Rivera
Vía correo electrónico

Puede ser que el ruteador que estás utilizando no sea compatible con tu consola Nintendo DS o que tengas un problema en la configuración de tu computadora. Te recomiendo que cheques la página www.nintendowifi.com para que obtengas más información sobre los ruteadores compatibles con los sistemas de Nintendo, o en su defecto, podrías comunicarte con tu proveedor de servicios de Internet para que corroboren que no haya ningún problema en tu transmisión de datos inalámbrica.

Saludos a todos los del equipo que hacen posible Club Nintendo. El motivo de mi correo es el siguiente. Navegando por la página de Nintendo España me encontré con el título **English Training** para Nintendo DS, y mi pregunta es: ¿existe este juego para México y América Latina? Si no es así, es una pena, y si lo hay, ¿tiene un nombre diferente?

Oscar Ramírez
Estado de México

Efectivamente, Oscar. Nintendo sigue cosechando éxitos con sus títulos de entrenamiento como **Big Brain Academy** o **Brain Age**, y hace un tiempo salió para el mercado euro-

peo el juego que mencionas: **English Training: Have Fun Improving your Skills**, pero no se ha comentado sobre si lo tendremos para Latinoamérica. La verdad sería una opción agradable para que a modo de juego vayas puliendo tu habilidad en el idioma inglés. Este juego pone en práctica tu escritura, marcando tus fallas en gramática y la pronunciación a través del sistema de reconocimiento de voz del DS; sin duda es una gran opción para aprender y divertirse. Esperemos que en algún momento se decidan y lo envíen a más países.

¡Qué hay, doc! Antes que nada quiero felicitarte a ti y a todo el equipo de Club Nintendo por el magnífico trabajo que han hecho hasta ahora y que espero que sigan haciendo por un buen rato más. He visto que se han estado haciendo algunos *remakes* de juegos del Nintendo 64 y los pasan al Nintendo DS, tales como **Super Mario 64** y recientemente **Diddy Kong Racing**; a todo esto, mis preguntas son:

- 1.- ¿Habrá algún *remake* de **Super Smash Bros.**? ¿Qué tal uno de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**?
- 2.- He escuchado por ahí que Nintendo y Square-Enix se unen cada vez más con buenos

juegos como **Final Fantasy III** o **Children of Mana**. Mi pregunta es: ¿no saben si Square-Enix lanzará algún juego de **Kingdom Hearts** para el Nintendo GameCube o el Wii?

Benjamín Trasviña
Vía correo electrónico

Eso de los *remakes* es una costumbre que a muchos les gusta y a otros tantos no, pero sin duda nos da la oportunidad de revivir títulos clásicos de gran calidad, y en ocasiones hasta agregarles detalles que los hacen más interesantes. El Nintendo DS también ha sido un canal para ofrecer este tipo de materiales, pero los que mencionas no se han contemplado, aunque sí los podrás revivir en un futuro en la Consola Virtual del Wii. A nosotros también nos encantaría un **Smash Bros.** para DS, pero habrá que esperar para ver qué opina Nintendo; y en cuanto a **The Legend of Zelda**, quizá no sea propiamente un **Ocarina of Time**, pero Nintendo nos está brindando la oportunidad de vivir una aventura totalmente nueva en **Phantom Hourglass**, con excelente calidad gráfica y el *gameplay* renovado.

He leído su revista desde hace mucho tiempo y soy un gran fan suyo. Tengo dos preguntas que no puedo dejar de pensar. La primera es que me encantan los juegos de **Grand Theft Auto**, pero ninguno ha

sido para Nintendo, salvo en consola portátil y yo estoy muy emocionado de ver si el **Grand Theft Auto IV** lo hará para el Wii; sería un buen juego. ¿Sabes si esto ocurrirá?

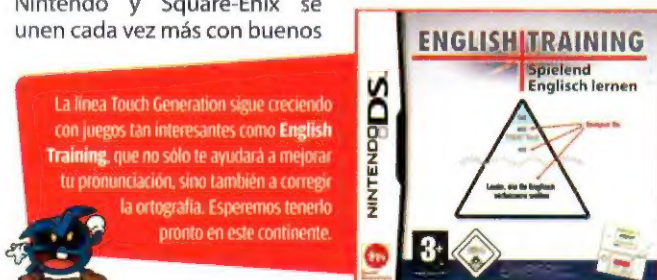
Gerardo Cervantes
Vía correo electrónico

No hay nada dicho por parte de Rockstar Games en cuanto a realizar una conversión o una nueva entrega de **Grand Theft Auto** para Wii, pero si tomamos en cuenta que muchos licenciarios ya están optando por esta innovadora consola para ofrecer sus productos enfocados a un sector más maduro (como EA con **The Godfather** y **Medal of Honor** o Ubisoft con **Driver**), no dudamos que próximamente se den a conocer noticias interesantes y, por qué no, tal vez ahora sí pueda existir la posibilidad de un **Grand Theft Auto** para Wii; pero sólo el tiempo lo dirá.

¡Hola, **Mario!** Tengo unas preguntas que no me dejan dormir. Leí que hay un dispositivo mayor a los gigas, que son los terabytes, que son mil gigas, ¿es cierto? La otra es respecto a un supuesto Wii Wi-Fi USB connection: ¿es verdad?

Fernando Jave Mendoza
Vía correo electrónico

Claro, mi estimado Fernando. Los terabytes son toda una realidad desde hace tiempo y es una medida informática equivalente a 1024 gigabytes, y ya puedes encontrar discos duros con esa capacidad, pero obviamente su costo es un tanto elevado y son recomendables más que nada si te encargas de edición de video, audio o fotografía de alta calidad en PC o Mac. Por otro lado, el supuesto Wii Wi-Fi USB que mencionas no es otro que el mismo del





PREGUNTA DEL MES

De regreso a la fantasía

¡Hola, doc! Primero te quiero felicitar por la gran revista que tienen ya que yo soy un gran seguidor de Nintendo. Tengo las siguientes preguntas y ojalá que me las respondas ya que siempre escribo y no recibo respuesta y eso me está decepcionando un poco.

1.- ¿Cuándo es la fecha de lanzamiento en América del juego **Super Smash Bros. Brawl**? Ya que he preguntado en varias tiendas y no me tienen respuesta alguna.

2.- Estuve navegando por Internet y leí que **Super Paper Mario** iba a ser definitivamente para Wii. ¿Eso es cierto o es otra estafa que da la red?

3.- ¿En los Juegos de Wii como el **The Legend of Zelda: Twilight Princess** vendrán distintos idiomas como el español?; ya que de lo contrario sería mucho más difícil jugarlo para mí.

Rodrigo Musa

Vía correo electrónico

¡Qué tal, Rodrigo! Mucha gente nos pregunta sobre la fecha de lanzamiento de **Super Smash Bros. Brawl**, pero por desgracia aún no se ha dicho nada de forma oficial, ni se han revelado más videos o personajes que se unirán al combate. Pero no te desesperes, si nos enteramos de algo se los comunicaremos de inmediato a través de cualquiera de nuestros canales de información. Lo que sí es "casi" seguro es que salga este año y será toda una sensación.

Sí, el asunto relacionado con **Super Paper Mario** es una sorpresa que ya nos esperábamos desde el momento en que se retrasó, y ahora es un hecho que saldrá para Wii en abril. Si quieres más información al respecto, te recomiendo que le des una revisión al artículo que incluimos en esta edición. Un detalle agradable hubiera sido que, al igual que **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Paper Mario** saliera también para el Nintendo GameCube, pero supongo que como dicha plataforma ya va de salida, Nintendo prefiere darle todo el empuje al Wii, así como aprovechar las ventajas de su control remoto para incrementar las opciones de *gameplay*.

Lamentablemente la mayoría de los juegos para el mercado americano vienen sólo en inglés, salvo contadas excepciones. En mercados como Europa sí se agregan diversos idiomas (incluido el español), pero en esta parte del mundo todo depende del licenciario; en el particular caso de **TLOZ**, los textos sólo están en inglés.



Nintendo DS, el cual es plenamente compatible con el Wii para transformar una señal alámbrica en inalámbrica sin tanto esfuerzo; este dispositivo viene acompañado de un software que necesitas instalar en tu PC, para que desde allí se abran los accesos Wi-Fi.

¡Qué onda, Dr. Mario! Muchas gracias por esta grande y fabulosa revista, pero bueno, tengo unas preguntas que me quitan el sueño y me empiezo a desesperar de no tener respuesta; aquí van.

1.- Leí en Internet que el Wii lee DVD pero no trae un canal que te permita leerlos, así que, ¿habrá algún canal a través del cual podamos reproducir nues-

tros DVD, como Xbox o PS2?

2.- ¿El Wii podrá tener comunicación con el DS? Digo, para algún juego futuro que sea para los dos.

3.- ¿Se puede usar cualquier memoria SD (*Secure Digital*) o venderán alguna en especial para el Wii?

4.- ¿Tienen planes de fabricar un título de la saga de **Star Fox** para el Wii?

Alejandro Cabrera García
Monterrey, NL

Acuérdate que en Internet puedes encontrar muchos textos viejos o falsos que no se actualizan y pueden confundirte; en algún momento se llegó a comentar que el Wii sí leería tus películas en DVD, pero después se canceló para las versiones de la consola que actualmen-

te se distribuyen; no obstante, luego de unas semanas del lanzamiento de la consola se dijo que para Japón distribuirían una edición alterna que sí reproduciría dicho formato, pero ya no se ha hablado más del tema, no hay fechas, ni nuevas actualizaciones de información. Así entonces, el Wii que tienes en tu casa no tiene la opción de reproducir películas en DVD y no depende de un canal (como el del clima) para lograrlo.

La comunicación del Wii con el Nintendo DS sí es factible, de hecho **Pokémon Pearl and Diamond** serán de los primeros títulos en usar esa tecnología cuando se conecten con la versión de **Pokémon Battle Revolution** (hasta donde se ha dicho por ahora) y posteriormente estoy seguro que sal-

drán más títulos que la aprovechen. Ojalá le saquen más jugo que al Transfer Pak, ya que este accesorio de Nintendo 64 fue muy limitado y no ofrecía las ventajas que muchos jugadores quisimos ver entre consolas portátiles y caseras.

En relación con las tarjetas SD que usa el Wii para almacenar información, éstas pueden ser las que se venden por parte de Nintendo o las mismas que empleas para tu cámara, celular o PDA (de cualquier marca), así que no te preocupes, ya que podrás darle muchos usos útiles a tus memorias digitales.

Aun no hay nada oficial de un **Star Fox** para Wii, pero no está lejos de la realidad ya que es una saga popular y que tiene mucha tela de dónde cortar. De hecho, desde el SNES no ha habido consola casera que carezca de una aventura de **Fox McCloud** y es altamente probable que el Wii cuente con una que continúe con lo ocurrido en el Nintendo DS, quizá no este año, pero tal vez el siguiente.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Eleazar Siler; Lerdo de Tejada, Veracruz.
Jan Franco Jiménez; Coquimbo, Chile.
Diego Avellaneda; Nuevo Laredo, Tamps.
Javier Rodríguez; La Florida, Chile.
Cristian Tellez; Actopan, Hidalgo.



El rombo de la portada
Estuvo fácil de encontrar



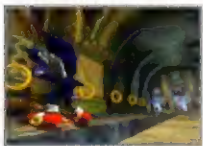
Mortal Kombat Armageddon (Wii)

Una de las mejores sagas de juegos de pelea llega a la plataforma más versátil del momento; nos referimos a **Mortal Kombat**, en su versión **Armageddon**. A diferencia de los juegos anteriores, aquí los movimientos especiales se marcan con el Wiimote y el Nunchuk, dando una fluidez a los combos que pocas veces se había visto en la franquicia; pero si prefieres el estilo tradicional, tendrás la opción de usar un control de Nintendo GameCube. Pero tal vez la mejor característica de este juego sea su excelente editor de personajes, donde podrás crear al guerrero perfecto.



2 The Godfather: Black Hand Edition (Wii)

A lo largo de los años han salido varias películas que han marcado época; entre ellas tenemos **The Godfather**, mejor conocida como **El Padrino**. Esta historia ha sido adaptada a Wii, tomando lo mejor de su control para sumergirnos en la trama como nunca lo hemos hecho. Para que te des una idea, puedes sujetar a tus enemigos y aventarlos contra cualquier objeto en pantalla, o incluso usar armas como macanas para terminar con ellos. Si te gustan los juegos con libertad de movimiento, éste no debe ni puede faltar en tu colección.



3 Sonic and the Secret Rings (Wii)

Una de las sagas que más ha sido criticada a últimas fechas debido a su poca innovación ha sido la de **Sonic**, y es que siendo honestos, así ha sido; nosotros mismos lo hemos comentado aquí en diferentes oportunidades. Por eso, ahora que ha salido **Secret Rings** para Wii, teníamos la esperanza de que esto cambiaría, y por fortuna sí tenemos una evolución. Parece mentira como sólo un control puede mejorar un gran concepto, y es que este **Sonic** no se parece a nada que hayas jugado antes, su modo de aventura es excelente y, por si fuera poco, incluye novedosos minijuegos para disfrutar con los amigos.



4 Wario Ware: Smooth Moves (Wii)

Si no has jugado **WW:SM**, no has jugado nada; no es que estemos exagerando, te aseguramos que actualmente pocos juegos usan el mando de Wii de maneras tan ingeniosas como en este título de Nintendo. En total son más de 200 microjuegos donde debes demostrar tu habilidad e instinto ante las situaciones que se te presenten; desde las más simples como dejar caer tu control (claro que con la correa puesta), hasta aventarte un bailecito; pero sin duda lo mejor de todo es que puedes jugar hasta con 14 de tus amigos compartiendo un control. Ideal para las reuniones de fin de semana.



5 SSX Blur (Wii)

Es el tercer título de EA en la lista, lo que quiere decir que esta compañía ha venido trabajando muy bien, y para muestra tenemos **SSX Blur**, una edición exclusiva para Wii de su popular serie de **Snowboard**. Al estilo de **Tony Hawk: Downhill Jam**, su gameplay ha sido modificado para que los giros y acrobacias los realices moviendo el control como si fuera tu tabla; esto en un principio resulta algo complicado, pero no tardas mucho en acoplarte a su estilo y disfrutarlo. Este juego representa lo mismo que **Madden 07** de Wii para su franquicia, una evolución más que una secuela.



6 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

El juego ícono de la consola; ¿qué podemos decirte de él? Es una obra maestra en todo sentido. Si tienes Wii y no posees una copia de este gran juego, te estás perdiendo de una de las mejores experiencias en el mundo de los videojuegos; podríamos dedicarle páginas enteras por meses y ni aun así describiríamos su magnificencia; sólo jugándolo podrás comprenderla. Por cierto, si no tienes Wii, no va a ser un pretexto que valga, ya que también salió para Cubo, sin un control tan especial, pero con la historia intacta, que lo vuelve único.

7 Medal of Honor: Vanguard (Wii)

Después de muchas especulaciones, por fin está en el mercado la esperada versión de **Medal of Honor** para el nuevo sistema de Nintendo. En él, como siempre, seremos parte de una gran conflicto bélico, pero a diferencia de ocasiones anteriores, ahora tendremos un mejor gameplay, esto obviamente gracias al Wiimote; pero no sólo será apuntar y disparar, ya que se han implementado diferentes opciones para cada una de ellas. Probablemente estemos ante el mejor título de la saga hasta ahora, así que tú sabes si te lo pierdes.

8 Prince of Persia: Rival Swords (Wii)

De la pasada generación, una de las franquicias que más beneficios trajo a sus creadores fue la de **Prince of Persia**, que Ubisoft rescató del olvido para colocarla en el lugar que le corresponde, gracias a una reestructuración por completo del juego. Por todo lo anterior se esperaba que llegara a Wii, y para alegría de todos así fue. Ya está entre nosotros **Prince of Persia: Rival Swords**, que es un remake de la última aventura que vimos para Cubo, pero que ahora se ve potenciada con el Wiimote y el Nunchuk. Creemos que nunca se ha jugado tan bien esta serie, además de que se vuelve mucho más divertido que sólo presionar botones.

9 Castlevania Portrait of Ruin (Wii)

Este juego resultó mucho mejor de lo que esperábamos. Se nota que Koji Igarashi (quien es su creador) invirtió mucho tiempo en él ya que tiene detalles que te dejarán con la boca abierta a cada momento, desde los ataques especiales hasta los jefes a los que vas a enfrentar. Una de sus mejores características son las diferentes posibilidades que te da para jugarlos varias veces... las que fueron las causantes de que Panteón perdiera la noción del tiempo además de su paciencia.

10 Winning Eleven: PES 2007 (Wii)

Todos los fans de los juegos de fútbol deben estar más que felices por la llegada de este título, y es que a pesar de ser para un sistema portátil, conserva toda la magia de este deporte. La física del balón es muy buena, lo que, combinado con los movimientos de los jugadores, te ayuda a lograr lances espectaculares sin tener que presionar demasiados botones. ¿Te crees muy bueno en este juego?; pues vas a tener la oportunidad de demostrarlo, y no sólo con tus amigos, sino también con personas de otros países gracias a su conectividad Wi-Fi. Así que ya sabes: alza la copa con **Winning Eleven: PES 2007**.



CLUB NINTENDO

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC

CN FOTO C1

Number

31111

Con este código CN FOTO 31111 podrás recibir en tu celular las imágenes de Club Nintendo. El código CN FOTO 31111 es válido para todos los celulares. El código CN FOTO 31111 es válido para todos los celulares. \$15.00 IVA incluida.



C127



C128



C129



C130



C131



C132



C133



C134



C135



C136



C137



C138



C139



C140

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Conviértete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN TIP y envíalo al 21111

ABC

CN TIP

Number

21111

ABC

DBZB2, GCN. (Rare Capsule) Para activar al...

\$50.00 IVA incluida por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 81111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN TIP y envíalo al 81111

ABC

CN TIP

Number

81111

ABC

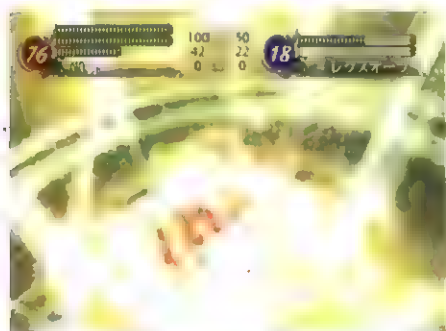
NFSU, NDS. Para obtener Nitrous Bonus, consigue...

\$8.00 IVA incluida por mes.

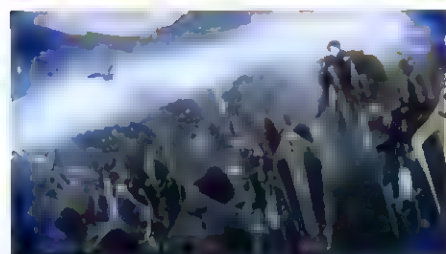
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad. Club Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Club Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Club Nintendo es una marca registrada de Nintendo.

El fuego comienza a arder en Wii

Uno de los juegos más esperados para el nuevo sistema de Nintendo es sin duda la nueva entrega de **Fire Emblem**, que en Nintendo GameCube recibiera tan buenas críticas; pero desde que se mostró un pequeño video en el E3 del año pasado, prácticamente no se había conocido nada nuevo del juego, lo que sólo ha ocasionado que la expectación por este título aumente cada vez más. En fin, como sea, después de tanto tiempo, por fin se ha comentado algo de este título de estrategia; y eso es que si tú jugaste y terminaste al cien por ciento la aventura de Cubo, pues ese esfuerzo se verá recompensado, ya que tu archivo podrá ser reutilizado en el juego de Wii. Ojalá que esta "conectividad" tenga gran trascendencia en la historia, y no sólo se quede en *status* de los personajes.



En Japón tiene pocas semanas de haber salido a la venta, y se espera que pronto se anuncie una fecha exacta para América, donde estamos seguros tiene miles de fans que lo esperan con ansia.



Vuelve el rey de los monstruos

Hace algunos años, salió para Nintendo GameCube el que consideramos el mejor juego basado en el universo de **Godzilla**; era un título de pelea al estilo de **Smash Bros.** donde podías controlar a los monstruos más famosos que han acompañado al personaje a lo largo de su historia fílmica; era muy divertido jugarlo entre cuatro personas, lo que le permitió ser bien aceptado entre los videojugadores de todo el mundo, por lo que pensamos que una secuela no tardaría en salir, pero por causas que no conocemos, Atari (compañía desarrolladora) nunca lo programó, ocasionando que Panteón realizara una huelga de hambre afuera de sus oficinas... lo cual rindió sus frutos, ya que además de que bajó de peso, logró que Atari decidiera adaptar la serie para Wii. Ya fuera de bromas, hace poco se anunció que a mediados de año estará listo **Godzilla Unleashed**, donde se conservará la misma base vista en el Cubo, pero potenciada por el control del Wii: para que te des una mejor idea, se comenta que a diferencia de la primera versión, ahora podrás atacar hacia dos lados distintos al mismo tiempo, esto gracias al Nunchuk y al Wiimote, dando grandes posibilidades para crear combos; además, las arenas ahora serán más amplias, y todo lo que hay en ellas será destructible, aumentando así la emoción de los encuentros.

Lo que más resalta de Godzilla Unleashed es que incluirá un modo de historia, en el que según las decisiones que tomes variará el final.

Prepárate para la fiesta

Para todos los amantes del baile (y los que no lo son) les tenemos una gran noticia, que estamos seguros les va a encantar; y es que se acaba de inaugurar un lugar en el sur de la ciudad... ¡ah, qué dijeron!: "estos ya enloquecieron"; pues todavía no; lo que sucede es que Konami acaba de anunciar hace tan sólo un par de semanas que su gran serie de juegos de baile, **Dance Dance Revolution**, está a punto de aparecer en Wii. La noticia tomó a todos por sorpresa, y más porque se nota que ya llevaban algún tiempo trabajando en esta adaptación. El juego llevará el subtitulo de **Hottes Party**, y su estilo gráfico será una mezcla entre lo ya visto en anteriores entregas para Arcadias y la técnica **Cell Shaded**; por otro lado, como es normal con esta serie, al salir a la venta lo hará junto con un tapete para que de inmediato puedas poner a prueba tus habilidades; pero si tienes hermanos o amigos con los cuales jugar, una buena noticia es que si lo tienes, puede usar el tapete que saliera en **Dance Dance Revolution: Mario Mix** para Nintendo GameCube, aumentando así la diversión. Pero bueno, seguramente te debes estar preguntando qué tiene de especial un nuevo **Dance Dance**; pues que éste, a diferencia de todas las ediciones pasadas, hará uso del Wiimote y el Nunchuk para los pases de baile; para que te quede más claro, imagina que en cierto momento, además de colocar tus pies sobre las partes trasera y delantera, deberás poner tus manos a la izquierda y a la derecha; suena bien, ¿no? Además de todo esto, por primera vez para una consola de Nintendo se incluirán temas populares del pop y otros géneros, en lugar de incluir algunos del mundo de la Gran N o de Disney, como pasó en el Nintendo 64.



No se informó de alguna fecha para el lanzamiento, pero es un hecho que no tardará mucho, así que ve practicando tus mejores pasos porque este **Dance Dance** está mejor que nunca.

No se informó de alguna fecha para el lanzamiento, pero es un hecho que no tardará mucho, así que ve practicando tus mejores pasos porque este **Dance Dance** está mejor que nunca.

Corre por conservar tu vida

Desde antes que se supiera que **Revolution** iba a convertirse en Wii, Nintendo tenía algo muy en claro, y eso era que para su nueva consola se desarrollaran juegos de todo tipo, tanto para jugadores jóvenes como para audiencias mayores, obvio, con la intención de que Wii llegue a todos los hogares, y pues bien, todo indica que su plan va tal cual se planeó, pues resulta que la secuela de uno de los juegos más violentos de la generación pasada está a punto de salir para su nueva consola casera (estamos hablando de **Manhunt**). Si no están muy enterados de la historia de la primera parte, les vamos a comentar

un poco: eres un convicto sentenciado a la pena capital, pero por obra y gracia del destino se te permitirá quedar libre... pero antes tendrás que ganarte esa libertad; resulta que es una especie de "juego", en el que está de por medio tu vida; estás en una locación en la que decenas de personas tratarán de terminar con tus días, mientras que tú corres, te escondes y te defiendes como puedas. Como habrás notado, si es algo fuerte la trama, y aunque no se han dado a conocer muchos detalles del argumento de la secuela, parece ser que seguirá bajo la misma línea. La gente que está detrás del título ha dicho

que pretenden crear un juego aterrador, donde el suspenso te mantenga al límite de tu asiento; pero ¿cómo lo lograrán?; una parte de esta respuesta tendrá que ver con los escenarios, con la ambientación y el argumento, pero otra muy importante será el **gameplay**, el cual se renovará totalmente gracias al control del Wii, el cual se espera utilizar de formas nunca antes imaginadas. A todos nos emociona que licenciarios como Rockstar apoyen a Nintendo, pero tendremos que esperar a ver si sus juegos realmente justifican la violencia empleada o sólo la usan como estrategia de venta.



La oscuridad cada vez está más cerca

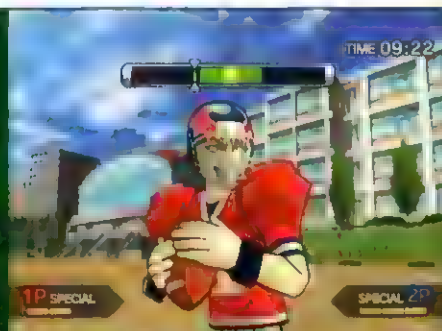
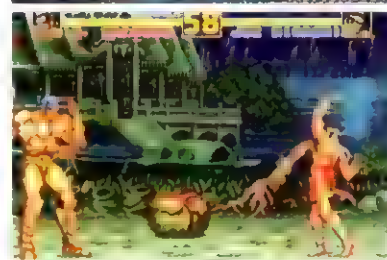
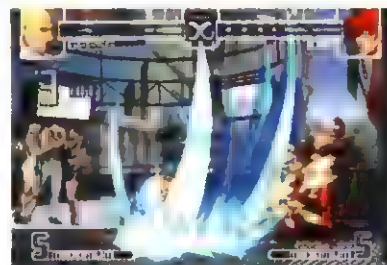
Sadness se ha convertido en uno de los juegos más esperados del sistema, y es que se han dicho tantas cosas en torno a él que apunta a que será por lo menos un muy buen juego de terror psicológico. Las compañías que lo están creando hace poco hablaron para un medio estadounidense acerca del proyecto, revelando interesantes datos que vamos a platicarte. Por principio de cuentas, parece ser un hecho que la historia tal y como ya se los habíamos anticipado tomará lugar en Europa, durante la Primera Guerra Mundial; el personaje principal será una mujer de nombre **María**, que, sin más información, de la noche a la mañana se verá envuelta en una pesadilla en la que diversas criaturas han invadido todo a su alrededor; lo "bueno" para ella es que no va a estar sola, siempre la va a acompañar su hijo de nombre **Alexander**; el único problema es que debido a un accidente, él ha perdido varios de sus sentidos, por lo que dependerá de ti totalmente para permanecer a salvo; pero no todo es tan malo, ya que por lo precaria que es su situación, ha desarrollado una especie de "sexto sentido" mediante el cual podrás saber cuando algún ser esté cerca de ustedes. Para poder hacer frente a tan terrible aventura, te vas a valer de todo lo que encuentres, como piedras, palos, lazos, fuego, en fin, aquí va a depender de tu imaginación, ya que no vas a empezar con ningún tipo de arma como suele ocurrir en género.



Se ha comentado que el uso del control será algo único, que dejará impresionados a propios y extraños... pero pues ya es mucho rollo por parte de Nibris, que es la compañía que está dirigiendo el juego, y aún no ha mostrado un video del *gameplay*; pero bueno, como sea, les deseamos la mejor de las suertes, y esperamos que **Sadness** sea todo un suceso.

Un nuevo integrante de la familia

La siguiente noticia es de esas que no se esperan, pero que causan una gran emoción por lo mismo, y es que resulta que tras el éxito que ha resultado la Consola Virtual de Wii (donde millones de usuarios en todo el planeta han podido descargar juegos clásicos), otra famosa compañía, reconocida sobre todo por su trabajo en Arcadas, ha confirmado su aparición en dicho servicio; ¿no adivinan de quién se trata?, pues ni más ni menos que de SNK Playmore, así es, los juegos que estarán disponibles serán de su antigua plataforma Neo Geo. Se ha dicho que será a partir del verano cuando podamos descargar sus primeros títulos, pero siendo honestos, podemos esperar el tiempo que sea, y es que su librería es más que amplia y abarca todos los géneros; tan sólo imaginen jugar tal como lo hacían en los salones de Arcadia pero ahora en la comodidad de su hogar; joyas como la serie **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **Samurai Showdown**, **Sidekicks**, pero sobre todo la gran serie **The King of Fighters**. Como puedes darte cuenta, esto es una gran noticia, y lo único que podemos hacer es ir reservando nuestros Wii Points para comprar estos clásicos, que estarán alrededor de los 800 puntos.



Tu reto es lograr el campeonato

Para Wii está saliendo una gran cantidad de juegos de todos los géneros, y entre ellos, uno de los que más están siendo explotados es el de las adaptaciones del anime, y en este caso te hablaremos de otra, una serie que lleva por nombre **Eyeshield 21**. Es una animación que trata sobre un joven de nombre **Sena Kobayakawa**, quien al entrar a la preparatoria descubre que tiene aptitudes para jugar fútbol americano, por lo que entra al equipo como corredor. Su trabajo es sobresaliente, por lo que para evitar que equipos contrarios quieran lastimarlo fuera del campo, se hace pasar por un contador, y a la hora de los juegos llega bajo el nombre de **Eyeshield**. La verdad es que la animación es muy buena, no al nivel de otras deportivas como **Slam Dunk**, pero tiene sus detalles. El caso de todo esto es que a próximas fechas aparecerá en Japón un juego basado en esta serie, que a pesar de no tener muchas posibilidades de salir en América, vale la pena que lo conozcas. Su *gameplay* será similar al de **Madden 07**, es decir, que con ayuda del control lanzarás o cubrirás el ovoide; pero además podrás realizar movimientos especiales, tipo **Super Campeones**, con los que podrás asegurar un pase o una carrera.

Tal vez no salga pronto por este lado del mundo, pero en un futuro todo puede cambiar; ya ven lo que ha pasado con **Naruto** o **One Piece**.



INTERACTIVE
STUDIOS

¡Compra el videojuego de La Familia del Futuro!



LA FAMILIA DEL FUTURO



PlayStation.2

NINTENDO DS.



GAME BOY ADVANCE

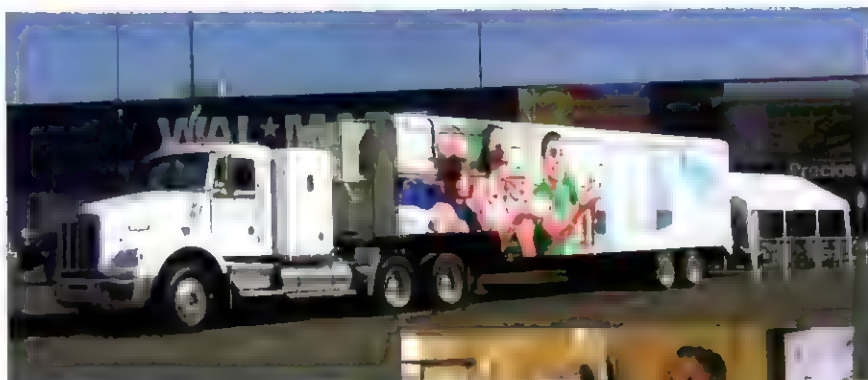
Wii



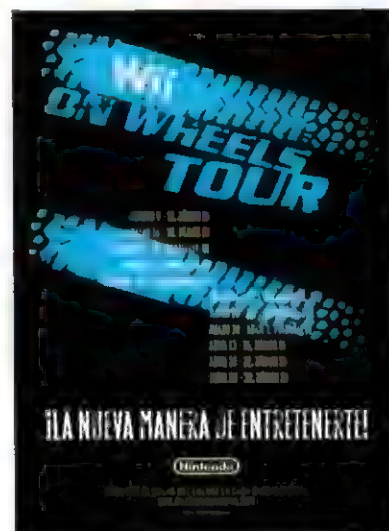
De venta en tu tienda favorita.



Ya estamos de regreso con una nueva edición de Lognin. En esta ocasión vamos a platicar un poco acerca del Wii on Wheels Tour, una serie de eventos que Nintendo trajo a diversas ciudades de México para invitar a conocer el Wii. También estoy dando unas recomendaciones para este mes. Además veremos algunos accesorios para el NDS Lite y por supuesto nuestra tercera edición del Personaje del Mes.



El inicio del tour fue en el norte de la ciudad de México. Ahí nos aparecimos Pepe y yo durante el montaje del camión. ¡Esto es un gran inicio de año de Nintendo en nuestro país! Esperamos ver más cosas antes del cierre con el EGS.



Wii on Wheels Tour

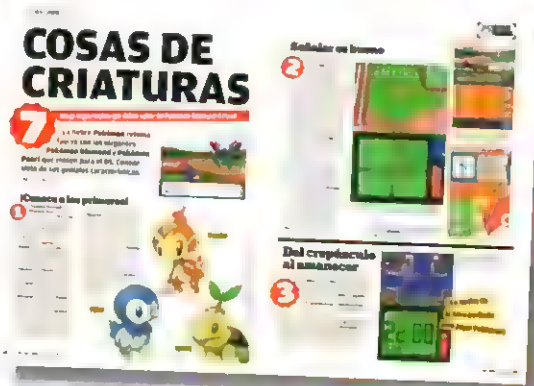
Durante estos últimos tres meses se ha visto este *trailer* estacionado en diversos centros comerciales de las ciudades de México, Monterrey, Guadalajara, Querétaro, Toluca y Puebla. Ahí los asistentes pueden jugar los últimos títulos del Wii, además de que al registrarse reciben una playera referente al *tour*.



Recomendaciones de lanzamiento

Para todos los seguidores de la serie **Pokémon**, llegan estos dos nuevos títulos al Nintendo DS. Las versiones Diamond y Pearl estarán disponibles a partir del 4 de abril y ahora podrás conectarte vía Nintendo Wi-Fi Connection, además de vía local.

100 nuevos **Pokémon** podrás obtener, así como entrenar y enfrentar batallas tipo dual con nuevos movimientos y habilidades especiales que completarán tu estrategia. No te pierdas el artículo que Nintendo Power nos manda para esta edición. Chécalo en la página 68.



Skins para el NDS Lite

Hace tiempo que no te mostraba algunos de los accesorios para los sistemas de Nintendo que existen en Japón. Lo bueno sería además de verlos, poder comprarlos, ¿no?



Tipo cartera

Si tú requieres de más espacio para juegos y una que otra cosa viajando ligero, esta sería la mejor opción para tus necesidades. Existen varios colores a elegir.

Pongamos changuitos y en una de esas se nos hace tener estos accesorios en nuestro continente. Seguramente sería un negocio redondo para el importador.

Visita la página de Wii Play en español



Si aún no te decides por tener este gran título, date una vuelta por su sitio en Internet; ahí, además de tener la información en tu idioma, podrás ver una simulación de cada uno de los juegos que conforman este título. Algo que debes tomar en cuenta es que se incluye un control (Wiimote) en la caja. Esta es una muy buena razón de peso (o de pesos) para tenerlo en tu colección.

http://wii.nintendo.com/software_wiplay.jsp

Mario

Nuestro héroe repite nombramiento. Ahora, lo tenemos en su versión de papel en una nueva aventura en 2-D y 3-D en un mismo juego.



Personaje
de Mes

esmas móvil®

#1 en
México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andreas	GTA		



1	NI UNA SOLA PAUTRA	Paulina	NIUNA
2			
3			
4	Wipe don't de / Shokira		MIPS
5	Cliverno / Motel		MOTEL1

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Sin despertar / Kudai	SIN1
Via lactea / Zos	VIA
Da Da Da / Molotov	DADA
No, no, no / Thalia	NONO

Tonos que provocan

Inferno / Alran	INFERNO
Más / Diego	MAS
Kinunazo / Plastina Mosh	NAZO
Stop! Ebrilase / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Foy	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
En despertar / Kudai	EN
Monkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coole / Pichu	COOLO
Alma de B.Boy / El Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton

Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PAQ PASO
Dile / Don Omar	DILE
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	KUMBLA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo ves / Sin Bandera	LOVET1
Pam pam / Wisin & Yandel	PAMPAM
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Here to stay / Cristine Aguilera	TOSTAY
Toxic / Britney Spears	TOXIC

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

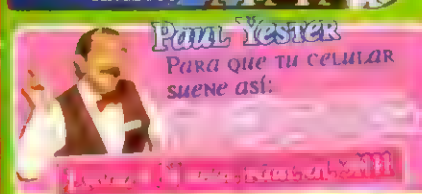
Juegos

Envía CN JUEGO +
"CLAVE" al 91111
Ejem CN JUEGO FRED



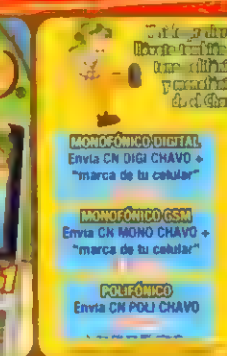
Consulta compatibilidades en esmasmóvil.com

Sonidos reales



UP YOUR TONES	CONGRAT
Congratulations	WONNAT
CerbalWombak	OVER
GameOver	SCORE
Nighscore	LEVEL
Secretlevel	STREET
Starbyyourgoals	TITY
TryAgain	WINNE
Winner	

PAIS	PERDRETA
MOTO	BYEMANNA
COMILA	WENALIC
SUPERMUNDO	PIDOS



Llévate una pantalla gratis
21111

Mejores servicios al 21111



Club America
 ¡Sé un aficionado bien informado!
 Recibe todas las noticias en tu celular.
 Envía CN AMERICA al 21111

Lucha libre
 Envía CN LUCHAS al 21111

Fotos Hollywood

Imágenes REBALDE

Combo del América

NOMBRE TONOS
 ¿Quieres tener tu propio tono por el celular?
 Envía CN NOMBRES al 21111

LOGO NOMBRES

COMBO PREMIUM de MANA
 Sé el primero en tener "Tubos Compartidos" sonando en tu celular.
 Envía CN REAL MANA al 91111

Juego del América
 ¡El más esperado por la afición!
 Exclusivo
 Envía CN JUEGO AMERICA al 91111

Los Favoritos

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

esmas
 móvil

PREVIO

Naruto: Shinobi Retsuden

NINTENDO DS

Tomy

El ninja más famoso de los últimos años está a punto de llegar para Nintendo DS; nos referimos a **Naruto**. Debes saber que en este momento ya existen varios juegos de este popular personaje, pero aunque parezca raro, ninguno que pertenezca al género de las peleas; es por ello que Tomy realizó una adaptación de sus juegos para Nintendo GameCube a este sistema portátil, conservando su jugabilidad para que los seguidores no se sientan extrañados y al mismo tiempo planean utilizar las ventajas del Nintendo DS con objeto de que **Naruto: Shinobi Retsuden** sea un digno representante de la franquicia. Los títulos anteriores se enfocaban al género de aventuras y por primera vez ya podremos tener uno de peleas portátil.



Ataca sin piedad

La base de los **Clash of Ninja** es su simple *gameplay*: basta con presionar un solo botón para conseguir combos de más de 5 golpes, lo que vuelve a los duelos muy dinámicos, de "poder a poder", al mismo tiempo que los hace accesibles para todo público. En **Shinobi Retsuden** tendrás los mismos botones, es decir, golpe, patada y counter, que se usan exactamente del mismo modo que en sus contrapartes caseras, sólo que por lo que hemos podido ver hasta el momento, en cuestiones de velocidad todavía le falta algo de trabajo, ya que parece que las combinaciones las están haciendo unos personajes con sueño.



La acción principal de la batalla se desarrolla en la pantalla superior.

Despliega tu poder

Cada personaje tiene una técnica secreta que podrás usar cuando llenes tu barra de poder, lo cual no es ninguna novedad; de hecho si no la hubiera tenido, representaría un retroceso terrible.

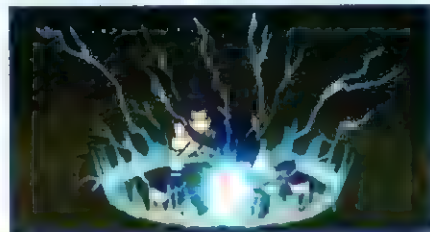
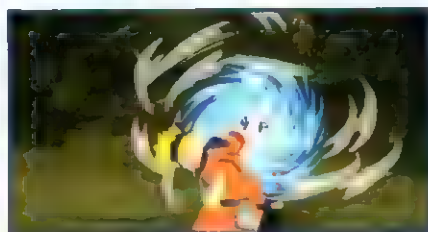


Pero bueno, ese no es el punto; lo que ocurre es que existe la posibilidad de que para marcarlos uses la pantalla táctil y así sea más sencillo incluirlos en tus jugadas. Inclusive parece ser que se usarán cuadros al estilo de **Jump Super Star** para los ataques, pero es sólo una suposición.

Las capacidades técnicas del Nintendo DS no dejan de asombrarnos, y para muestra tenemos el aspecto gráfico de este juego, donde los personajes y escenarios están diseñados en un perfecto 3D, en el que puedes girar y desplazarte a la dirección que elijas. Donde aún falta trabajo es en los elementos que se incluyen en la arena, ya que parecen sólo de adorno, no afectan en nada los combates, lo que sería excelente tomando en cuenta la naturaleza de la serie de animación.

Por fin algo diferente

El *gameplay* sufrió un cambio notable en relación con los títulos anteriores, pues aunque se mantiene el modo de exploración básico en perspectiva de 3/4, las batallas se llevan a cabo con la cámara detrás de **Mega Man**, en ambientes en 3D con gráficos muy estilizados. La movilidad de este modo sufrió una drástica evolución al sólo poder mover al héroe a los lados; para compensar esta limitante, puedes usar nuevas habilidades como poner defensa o disparar armas teledirigidas. Como siempre hemos dicho, si esta serie se hubiera llamado **Battle Network** sin el "Mega Man", estaría mejor; el estilo de juego es entretenido, pero no deja de echar tierra al nombre del conocido





A lo largo de este 2007 saldrán grandes juegos para Wii, como *Super Mario Galaxy*, *Metrod Prime 3: Corruption* o *Super Smash Bros. Brawl*, pero otro que parece será todo un suceso es *No More Heroes*, juego que actualmente se encuentra siendo desarrollado por el mismo equipo que diseñó el controversial *Killer 7* para Nintendo GameCube, y que está decidido a seguir dejando huella con su estilo tan particular al momento de concebir un videojuego. Es más, si tuviste la fuerza de voluntad suficiente para terminar *Killer 7* y te agradaron los estilos gráficos, estamos seguros de que NMH será un objeto de deseo para tus ojos. En el Extra te hemos platicado ciertos avances del *gameplay*, pero ahora tenemos nueva información referente a la historia, que enseguida compartiremos contigo.

Subiendo peldaños

Su estrategia es muy sencilla: eliminar a los que se encuentren arriba de él; lo difícil será hacerlo, ya que, por lógica, los demás asesinos no permitirán que de la noche a la mañana su puesto se vea usurpado. Para deshacerte de ellos, vas a usar tu sable láser, que como ya te hemos comentado, será representado por tu control de Wii. Se comenta que todos los movimientos serán muy naturales y fluidos, y por lo que hemos podido ver en videos, no tenemos ninguna duda de que así será. Ahora bien, el Nunchuk también tendrá utilidad, y ésta será dirigir al personaje a lo largo de una gran ciudad; aún se desconoce si al agitarlo tendrá alguna función especial.



Los elementos del juego están muy estilizados; tanto los personajes como escenarios cuentan con buenos detalles de sombras y luces.

Ocupa el lugar que mereces

Cuando salió *Killer 7* existió un sector tanto de prensa como de jugadores que lo criticaron de manera muy dura, debido principalmente a lo complicado de su temática, pero lo cierto es que es un excelente juego y una muestra de que el ingenio sigue mandando en esta industria; por este motivo, tenemos muchas esperanzas en que *No More Heroes* se vuelva un referente no sólo del Wii, sino también de esta generación que recién ha comenzado; pero como suele suceder en estos casos, sólo el tiempo nos dirá si tenemos la razón o estamos equivocados.

Los extremos son peligrosos



Las relaciones entre Nintendo y Square Enix han ido mejorando sustancialmente desde hace algún tiempo, y clara muestra son las adaptaciones para Game Boy Advance y Nintendo DS de su serie más popular, **Final Fantasy**; y esto se confirma con el anuncio que se hiciera de **Dragon Quest Swords** para Wii, título que se mostrara en la Electronic Entertainment Expo del año pasado y que desde entonces no se había comentado mucho. Pero ahora estamos en posibilidad de darles a conocer nuevos detalles de este gran proyecto.



La saga de **Dragon Quest** es una de las más antiguas y ahora luce imponente en el NDS. Si no nos crees, ¡checha las fotos!

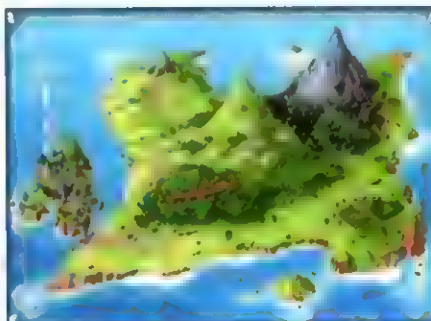
No todo es golpear

El usar el control sólo para atacar es una gran idea, pero lo mejor de todo es que la están complementando con otros movimientos para lograr una experiencia única en la saga. Por ejemplo, habrá momentos en que lo deberás mover para defenderte, como si tuvieras un escudo, u otras en donde tendrás que desviar ataques. Otra función que se comenta es que el Wiimote podrá servir como una especie de varita mágica, y agitándola al más puro estilo de **Harry Potter**, crearemos diversos hechizos para terminar con nuestros oponentes.

La manera en la que avanzarás en las diferentes escenas será parecida a lo que se manejó en **Killer 7**, es decir, te desplazará en un riel ficticio, y en algunas ocasiones tendrás la capacidad de elegir hacia dónde continuar, lo que sin duda lo volverá muy dinámico. Está contemplado que salga a mediados de años en Japón, y aunque aún no hay nada concreto para América, confiamos en que a más tardar en diciembre lo podamos disfrutar; por lo pronto continúa atento, porque **Dragon Quest Swords: The Mask Queen and Tower of Mirrors** dará mucho de qué hablar.

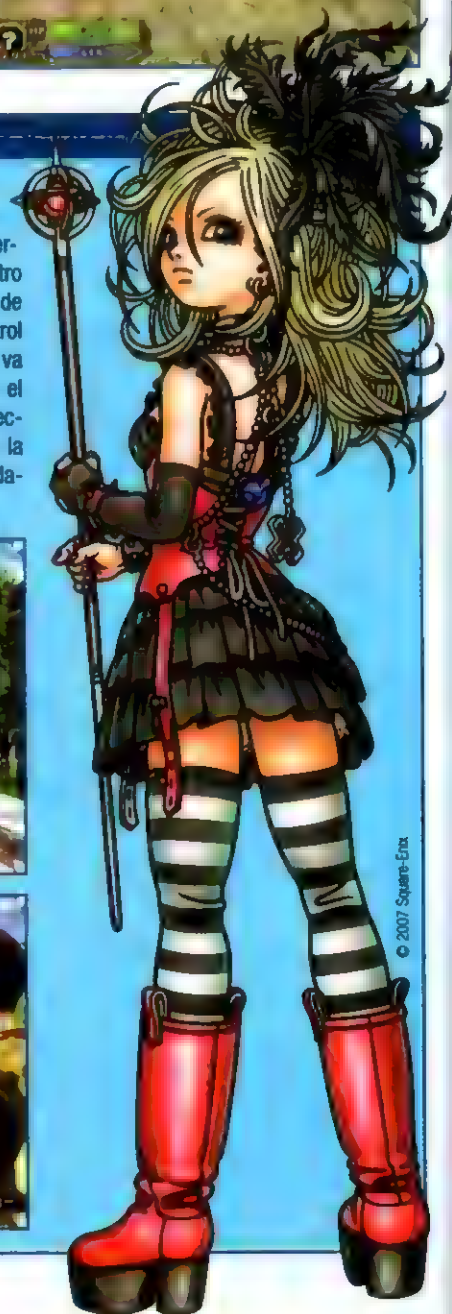
Un desafío como pocos

La serie **Dragon Quest** es una de las más exitosas de todos los tiempos; su solo nombre es sinónimo de calidad, por lo que desde que se supo que llegaría para Wii ha levantado muchas expectativas, sobre todo porque es el primer RPG en mostrarse para la consola, y se espera que además del uso del control, se pueda terminar con varios problemas que acarrea este estilo desde hace años, como lo son las eternas búsquedas a lo largo de escenarios interminables; y es que si bien esto es fundamental en el género, hay ocasiones en las que se abusa tanto que parece juego de aventuras.



El poder en tus manos

Dejando de lado los aspectos de diseño, donde sí se espera una mejora enorme es en el **gameplay**, donde se dejará atrás todo lo conocido para ofrecernos un sistema de ataque único, en el que nuestro Wiimote nos servirá como espada. A diferencia de **Zelda TP**, en donde bastaba con agitar el control para que **Link** atacara con la espada, aquí si nos va a detectar las diagonales, es decir, si movemos el control hacia el frente, el golpe será en esa dirección; lo mismo ocurrirá si la "blandimos" hacia la izquierda o la derecha, abriendo grandes posibilidades para crear combos.





Shigeru Miyamoto

Visión Creativa

En cualquier lugar que se presenta el Sr. Miyamoto causa sensación, y el GDC de este año no fue la excepción; incluso el director del evento lo presentó como "el Spielberg de los videojuegos", título que se le había adjudicado anteriormente por sus grandes aportaciones a la creciente industria del entretenimiento. Inmediatamente, Miyamoto inició su charla hablando un poco de su vida, y mostró algunos detalles auxiliado con su control de Wii con el que manejaba las acciones de la pantalla principal, en la que pronto se exhibiría el canal de fotos para ilustrar sus comentarios.

Como lo más relevante de la conferencia, Miyamoto hizo clara referencia a tres puntos principales de su visión y la de Nintendo: en primer lugar habló de la expansión de la audiencia, es decir, atraer a nuevos usuarios como hasta ahora, lo ha logrado el Wii. Sus ejemplos fueron muy concisos, mostrando que los recientes títulos de Nintendo aumentaron la cantidad de jugadores y jugadoras globalmente; asimismo, comentó que juegos como **Animal Crossing**, **Nintendogs** y **Brain Age** lograron que las mujeres realmente disfruten de este concepto de entretenimiento. Con esto se plantea que todos somos videojugadores en potencia, pero hace falta desarrollar ideas que nos cautiven, basadas en la creatividad y no tanto en su grado de complejidad.



Miyamoto durante su exposición en el GDC en la que presentó el concepto de expansión de la audiencia y la creatividad en los videojuegos.

El segundo de los puntos que planteó Miyamoto es el balance. ¿A qué se refiere? Habló de la importancia de la comunicación interna al desarrollar los juegos y de cómo se trabaja en equipo para lograr mejores resultados. Comentó que los ingenieros y programadores de Nintendo laboran en el mismo edificio, sin fronteras que los separen, con lo que se tienen mayores oportunidades de desarrollar ideas y conceptos de forma más personal, tomando en cuenta que deben unificarse criterios para llegar a una misma meta. También expuso la explicación sobre el diseño de los controles y su participación en el momento de desarrollarlos; de los múltiples prototipos que hicieron antes del *Wiimote* y cómo este control viene a cumplir uno de sus sueños, mediante el cual lograr que la gente se sienta familiarizada y capaz de realizar un sinfín de opciones.

El tercer punto toca el tema del riesgo, es decir, hacer cosas diferentes a los demás. Entre más grande sea el reto, mayor es el riesgo. Habló sobre su paso por el GameCube, que no fue tan impactante, remarcando lo grande de su botón A y el tipo de juego que está sobre la misma línea de lo ya conocido. No obstante, las plataformas de Nintendo actuales son más arriesgadas con un *Stylus* o el *Wiimote*, lo que representa un cambio radical en la concepción de un videojuego; pero la aceptación del público hizo que tales riesgos fueran recompensados. Algo que motiva a Miyamoto es la sonrisa de las personas que juegan alguno de estos títulos. Como ejemplo mencionó el E3 del año pasado, en donde las filas y la expectación por jugar Wii fueron mayores de lo que él esperaba.

En el caso de los *Mii*, se dijo sobre la popularidad que han cobrado estos personajes, más cuando su forma de creación resulta tan sencilla que hasta un novato podría usarlo sin problemas. Con este punto se explica que se está trabajando en una mejora de este canal para agregar opciones extra y comparativos que te permitirán participar en un canal de popularidad. Por último, un video de **Super Mario Galaxy** fue desplegado en las pantallas, con escenarios mucho más desarrollados de los que vimos en el E3 pasado y destacando extensos espacios en donde **Mario** debe brincar de lugar en lugar para continuar su aventura (también reaparecieron enemigos conocidos). Se confirmó que **Super Mario Galaxy** estará listo para este año, aunque por desgracia no hay mes definido aún.



NDS y Wii a escena

Se dieron a conocer ciertas características de los juegos más esperados para Nintendo DS y Wii.

Wii

Big Brain Academy

Se han creado 15 nuevas actividades para las áreas ya conocidas en el juego de NDS, que serán todo un reto a nuestro intelecto, esta vez usando el *Wiimote*.

Mario Strikers Charged

Ahora el terreno de juego influirá más en el desarrollo de los encuentros; además que los capitanes de cada escuadra van a tener nuevas habilidades, permitiendo así que puedan esquivar o burlar de mejor manera.

Super Paper Mario

Dentro de sus curiosidades está que en algunos momentos podremos cambiar del 2D a un mundo con elementos en 3D. El control del Wii nos va a ayudar con los ataques que realicemos.

Pokémon Battle Revolution

Será compatible con el Nintendo DS y los juegos **Pearl** y **Diamond** para este mismo sistema, lo que permitirá que participes en las competencias incluidas con los **Pokémon** que tú mismo has atrapado, sin embargo, lo que será todo un suceso, es su modalidad de juego en línea.

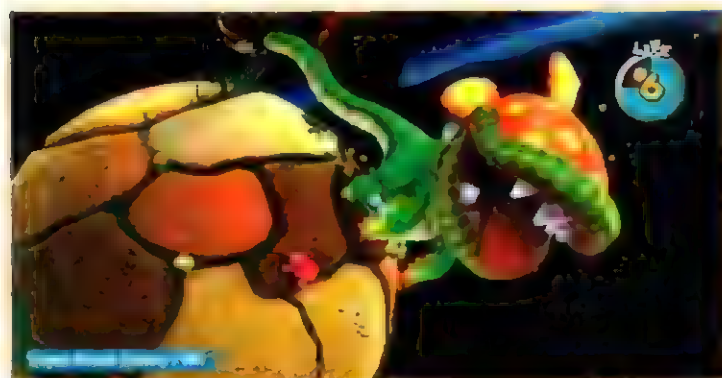
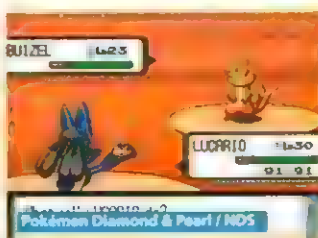
Nintendo DS

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Lo relevante aquí es el *gameplay*, ya que se ha adaptado a la pantalla táctil; por ejemplo, cuando estemos dentro de algún calabozo, podremos hacer anotaciones en el mapa, o marcar la trayectoria que el boomerang seguirá.

Pokémon Diamond / Pearl

Parte clave de este concepto son las batallas entre entrenadores, las cuales ahora gozarán servicio Wi-Fi, por lo que si tu sueño era enfrentar a un japonés, ahora estás más cerca que nunca de lograrlo.



CN profile



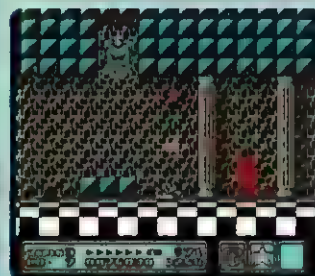
¿Quiénes son?

Los **Dry Bones** son una especie de enemigos comunes en el universo de **Mario**; aunque han pasado ligeramente inadvertidos bajo la sombra de los personajes más conocidos, se han mantenido vigentes desde su primera aparición en el **Super Mario Bros. 3**, para **NES**. Los **Dry Bones** son los esqueletos reanimados de los **Koopa Troopas** caídos en batalla; son inmunes a la mayoría de los ataques de **Mario** y **Luigi**, pero pueden ser puestos fuera de combate fácilmente al caerles encima, lo cual provoca su desmembramiento temporal; después de unos segundos, se vuelven a ensamblar. Ciertos poderes pueden acabarlos definitivamente, como la **Cape Feather**, el traje de **Hammer Bros.** o el **Starman**, y en algunos casos se pueden vencer de otras formas, como en **Super Mario RPG**. Estos peculiares sirvientes de **Bowser** prefieren deambular por los lugares oscuros de los castillos y fortalezas, en los navíos hundidos o en zonas desérticas. Los **DB** no están reanimados por la magia de **Bowser** (como los de **Castlevania**, por la hechicería de **Dracula**), sino por el espíritu o conciencia de los **Koopas** que fueron en vida y desean seguir luchando. Como todo esqueleto, solamente tienen el remanente de su conciencia, de manera que seguirán tenazmente su misión hasta cumplirla o ser eliminados.

Apariciones como personaje elegible

Después de ser solamente un enemigo, Nintendo decidió en 2005 incluir a los **Dry Bones** como figuras controlables en varios de sus juegos. Curiosamente, lo mismo pasó con **Toad**, quien básicamente es "un **Toad**", pero que los fans consideramos como "EL **Toad**" cuando lo vemos en una pantalla de selección de personaje.

Dry Bones debutó de esta forma en **Mario Superstar Baseball**, la cual también fue la primera vez que lo vimos en 3D. Después apareció en **Mario Party 7** y en el excelente **Mario Kart DS**, en donde inclusive tiene su propio vehículo, el **Dry Bomber**. Próximamente regresará a la acción en **Mario Strikers Charged** y **Mario Party 8**.



Dry Bones Bowser

Estos personajes han tenido varios cambios estéticos durante su trayectoria, e inclusive diferentes tallas; en **New Super Mario Bros.** hay dos tamaños de **Dry Bones**: el regular y uno más grande conocido como **Big Bones**. Adicionalmente, hay un tercer tipo totalmente distinto de **DB**, que es cuando **Bowser** cae a la lava y su esqueleto es reanimado para proseguir la lucha contra **Mario**. Más tarde, **Bowser Jr.** logra revivirlo por completo al arrojar sus huesos a un caldero mágico. Durante su estado como **Dry Bones Bowser**, él tiene las mismas características que los **DB** comunes.

Apariciones genéricas

Super Mario Bros. 3 (NES)	Mario Superstar Baseball (GCN)
Super Mario World (SNES)	Mario & Luigi:
Super Mario All Stars (SNES)	Partners in Time (NDS)
Super Mario RPG:	Mario Kart DS (NDS)
Legend of the Seven Stars (SNES)	Mario Party 7 (GCN)
Paper Mario (N64)	Super Princess Peach (NDS)
Mario & Luigi:	New Super Mario Bros. (NDS)
Superstar Saga (GBA)	Mario Party 8 (Wii)
Paper Mario:	Mario Strikers Charged (Wii)
The Thousand-Year Door (GCN)	



Existen otros personajes del mundo de **Mario** que bien merecen un reconocimiento por sus esfuerzos para destacar; próximamente estaremos viendo más ejemplos de ellos para que todos apreciemos aún más los pequeños detalles detrás de cada uno de ellos. Como dato final, los **Dry Bones** también aparecieron en las series de televisión **The Adventures of Super Mario Bros. 3** y **Super Mario World**.

chikabum.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Ctl. de México 5277 9794, nosotros te lo regalamos.

Tonos

Rock Español

- 1131321 Cita En El Quirófano - Panda
1130627 Eres - Café Tacuba
1139912 Frágil - Allison
1130329 Frijolero - Molotov
1135165 La Célula Que Explota - Cailanes
1131457 La Chapa Adorada - Nuevos Del Silencio
1133204 Mariposa Trancinera - Maná
1130652 Me Vale - Maná
1131314 Mirame - Nikki Clein
1130649 Oye Mi Amor - Maná
1135200 Para Mi Ojo De Venado - Cailanes
1130554 Santa Lucía - Miguel Ríos
1130306 Supersónico - La Lupita
1130619 Te Quiero Como La Roca - La Múscia
1130545 Yo No Me Como Amor - Los Amigos Invisibles

De Moda

- 1139907 Añejo Resaca - Banda El Limón
1139937 Criticar Por Criticar - Fangoria
1130448 Eres Divina - Patrulla 81
1130789 Hung Up - Madonna
1131423 London Bridge - Fergie
1131582 Mermelada - Mariana
1131593 Miedo - Maria Daniela
1130739 My Humps - Black Eyed Peas
1130457 Niño - Belanova
1130516 Pump It - The Black Eyed Peas
1131525 Sentimental - Moderatto
1131574 Viajar Contigo - Alex Ubago

Televisión

- 1133380 Barney Es Un Dinosaurio
1133035 Batman
1130608 B Tena Del Clave Del 8 - Chespirito
11353281 Don't Want To Walk Downside Crown
1133037 La Pantera Rosa
1133128 Los Locos Adams
1133187 Los Simpsons
1135041 Misión Imposible
1131171 Oh Pretty Woman - Roy Orbison
1139878 Save Me - Smallville
1139675 Super Mario Bros.
1130937 Tubular Bells - El Exorcista

Reggaeton

- 1131403 Badabum - Tego Calavera, Don Omar
1139851 Calle - Tito el Bambino
1131567 Conteo - Don Omar
1139902 Dale Don Dale - Don Omar
1130357 El Chacarrón - Andy's Val Gourmet
1131343 Gangsta Zone - Daddy Yankee
1130218 Gasolina - Daddy Yankee
1139860 Hips Don't Lie - Shakira
1131467 La Matraca - 1260 Boys
1131373 Uame Pa Verle - Wisin & Yandel
1130502 Un Que Paso Paso - Daddy Yankee

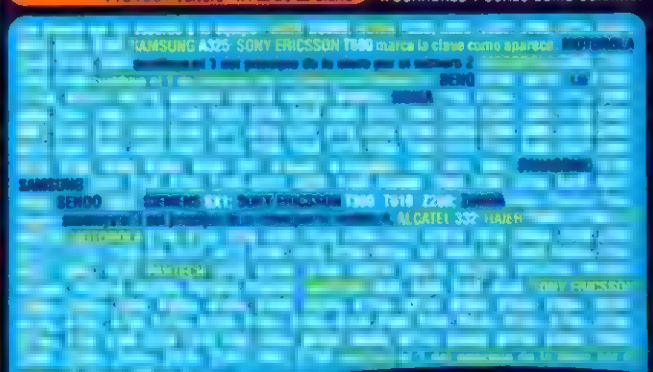
Top Latino

- 1131562 A La Primera Persona - Alejandro Sanz
1139887 Abrázame - Camila
1139079 Angel - Yundia
1133004 Como La Flor - Selena
1131566 Como Tu Madre Te Ha Amado - Yundia
1131568 Duele - Kalimba
1133275 El Arte Del Engaño - Carlel De Santa
1131433 El Bombón Asesino - Ninel Conde
1135143 El Sirenillo - Rigo Tovar
1139017 La Niña Fresa - Banda Zeta
1131612 Nada - Valentín Elizalde
1130452 No - Shakira
1131426 Ovidame - Motel
1130455 Para Tu Amor - Juanes
1130671 Que Lastima - Alejandro Fernandez
1131639 Reflejos De Este Gallo - Juan Sebastian
1139051 Tatuajes - Joan Sebastian
1130307 TBC - Ragazzi
1131360 Todos Me Miran - Gloria Trevi
1131431 Tu Peor Error - La 5a Estación
1130495 Viveme - Laura Pausani
1130425 Yo Te Propongo - Luis Fonsi

Éxitos

- 1139921 Chiquilla - Kombi All Starz
1139938 Eres Para Mi - Julieta Venegas
1131381 Volveré - K Paz De La Sierra

Envía la CLAVE al 7464
RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
GUARDA Y ÚSALO COMO QUIERAS.



¡Descarga cualquiera de estos contenidos estés donde estés!

Envía **chikabum** al **927**

¡Y descarga el contenido que más te guste!

PRECIO \$8.88 U.S.A. INCLUIDO

Imágenes

Envía la CLAVE al **56467**
RECIBIRÁS LA IMAGEN EN TU TELCEL.
GUARDA Y ÚSALA COMO QUIERAS.



ZONA



CONCEDE A TU FAMILIA

ZONA al 32020

PRECIO \$2.00 U.S.A. INCLUIDO. TODOS LOS DÍAS HAY CONTENTOS.

Polifónicos

Envía la CLAVE al **7464**
RECIBIRÁS EL POLIFÓNICO EN TU TELCEL.
GUARDA Y ÚSALO COMO QUIERAS.

True Tones

Nuevo

Envía la CLAVE al **34455**
RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
GUARDA Y ÚSALO COMO QUIERAS.

- | Fiesta | Para Bailar |
|--|---|
| 1130127 Alas Las Mamas (En Vivo) - Damas Gratis | 1130206 Colate Un Dedo - Pibes Chorrros |
| 1130139 Andres - Pibes Chorrros | 1130203 Dile - Ihuanamary |
| 1130149 Como Le Digo - Rodrigo | 1130192 Don - Altos Cumbleros |
| 1130120 Escuela Nocturna - Altos Cumbleros | 1130198 El Boxeador - Repiola |
| 1130121 La Colaleas - Altos Cumbleros | 1130193 El Culot - Altos Cumbleros |
| 1130129 La Danza De Los Muertos - Damas Gratis | 1130185 El Fumanchero - Damas Gratis |
| 1130153 La Lata - Super Merka2 | 1130186 El Ganador - Damas Gratis |
| 1130140 La Lechera - Pibes Chorrros | 1130187 El Viejo De La Bolsa - Damas Gratis |
| 1130150 La Mano De Dios - Rodrigo | 1130194 La Mariposa Del Reino - Altos Cumbleros |
| 1130154 La Resaca - Super Merka2 | 1130204 La Miel De Tus Labios - Ihuanamary |
| 1130141 Llegamos Los Pibes Chorrros - Pibes Chorrros | 1130184 La Primera Vez - Altos Cumbleros |
| 1130130 Los Dientes Del Pabellón - Damas Gratis | 1130195 La Tucuracha - Altos Cumbleros |
| 1130145 Luna De Miel - Virus | 1130199 Las Pibas Quieren Cambia - Repiola |
| 1130122 No Puedo Olvidarte - Altos Cumbleros | 1130209 Leños Secos - Super Merka2 |
| 1130126 Obsesión - Aventura | 1130205 Los Caminos De La Vida - Ihuanamary |
| 1130206 Pamela - Pibes Chorrros | 1130210 Mira Como La Baila - Super Merka2 |
| 1130151 Por Lo Que Yo Te Quiero - Rodrigo | 1130200 No Me Vuelvo A Enamorar - Repiola |
| 1130147 Pronto Entrega - Virus | 1130196 No Voy A Llorar - Altos Cumbleros |
| 1130155 Que Calor - Super Merka2 | 1130211 Nunca Sabras - Super Merka2 |
| 1130142 Sentimiento Villero - Pibes Chorrros | 1130201 Pideme La Luna - Repiola |
| 1130156 Tomando Porqueria - Super Merka2 | 1130188 Quiero Vitamina - Damas Gratis |
| 1130123 Una Nueva - Altos Cumbleros | 1130190 Solo Aspirina - Damas Gratis |
| 1130148 Wadu Wadu - Virus | 1130197 Ya Me Da Igual - Altos Cumbleros |

Lo Más Pedido

- 11313219 Angel - Shaggy
1139921 Chiquilla - Kombi All Starz
1139932 Comparame - Banda El Limón
1133016 La Puerta Abierta - Los Taps Del Norte
1130458 Rosa Pastel - Belanova
1131572 Ruedabax - Robbie Williams
1139929 Si Tú No Estás - San Bandera
1139051 Tatuajes - Joan Sebastian

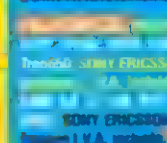
Fiesta

- 1130472 A Mover El Bole - Santa Mochas
1139907 Añejo Resaca - Banda El Limón
1131387 Agua Esca Tu Cabello - Lady Tumbas
1131417 Baile Esta Noche - Selena
1131402 Como Te Deseo - Maná
1130653 Chamarrita Style - El Gran Silencio
1130653 Dale Don Dale - Don Omar
1139902 Dime Ven - Motel
1139857 Dime Ven - Motel
1130507 Don - Miranda
1131388 Duele El Amor - Angres De La Sierra
1130357 El Chacarrón - Andy's Val Gourmet
1130218 Gasolina - Daddy Yankee
1139860 Hips Don't Lie - Shakira
1130709 Hung Up - Madonna
1130597 La Ingrata - Café Tacuba
1131407 La Matraca - 1260 Boys
1130265 La Tortura - Shakira

Rock Inglés

- 1133213 Adams Song - Blink 182
1133377 All Within My Hands - Metallica
1139590 American Idol - Green Day
1131512 Anarchy In The UK - Sex Pistols
1133129 Another One Bites The Dust - Queen
1131477 Be Yourself - Audioslave
1131564 Because I Want You - Placebo
1130728 Because Of You - Kelly Clarkson
1131478 Black Dog - Led Zeppelin
1133131 Bohemian Rhapsody - Queen
1135314 Boys Don't Cry - The Cure
1130375 Breakin' The Law - Judas Priest
1130445 Build A Bridge - Limp Bizkit
1133383 Change - Blind Melon
1131481 Coffe & TV - Blur
1131448 Come As You Are - Nirvana
1131337 Crazy - Gnarts Barkley

COMPATIBLE



Envía la CLAVE al 34455

RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.

GUARDA Y ÚSALO COMO QUIERAS.

PRECIO \$8.88 U.S.A. INCLUIDO

TELCEL



Kirby's Adventure NES

Wii points: 500

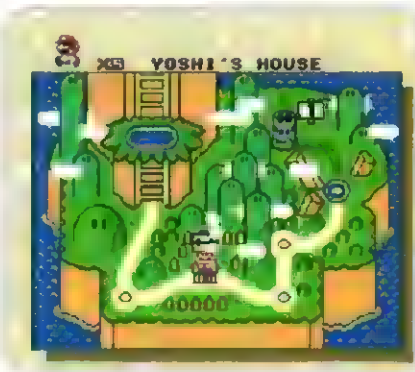
La mayoría de los personajes de los videojuegos ha tenido cambios o evoluciones con el paso del tiempo, pero hay uno que ha permanecido casi igual desde que nació en el Game Boy monocromático. **Kirby** es uno de los héroes más queridos del mundo de Nintendo, y es por eso que ha trascendido hasta llegar al día de hoy. Ahora tenemos la oportunidad de revivir una de sus primeras aventuras en la Consola Virtual por la módica cantidad de 500 Wii Points. **Kirby's Adventure** fue uno de los mejores títulos para el legendario sistema de 8-bits, pues tiene mucha acción, un *gameplay* muy amigable y divertido, y un reto moderado para que todo tipo de videojugadores lo pueda disfrutar. **Kirby** cuenta con sus habilidades básicas en este clásico juego de plataformas en 2D; él puede absorber a sus enemigos y adquirir sus poderes, flotar al mantener la respiración, correr, deslizarse y varias cosas más. Por la versatilidad de la manera de controlar a **Kirby**, la historia, su música y otros elementos convirtieron a este título en una joya muy codiciada y difícil de conseguir, por lo cual es una gran opción que no podemos dejar de recomendarte para descargar en tu Wii. Ojalá y decidieran lanzar también los éxitos de Game Boy y Game Boy Color para la Consola Virtual, pero al parecer no hay planes de que esto sea una realidad; sólo nos resta esperar con los dedos cruzados y, mientras tanto, disfrutar de los títulos de los sistemas caseros.



Super Mario World SNES

Wii points: 800

Hablando de juegos de plataformas para SNES, aquí tenemos uno de los títulos que sencillamente no pueden faltar en tu colección. **Super Mario World** tomó los elementos característicos de los juegos anteriores y los llevó en una nueva dirección para sorprender a todo aquel que adquiriera su Super Nintendo. Aquí vemos muchos cambios e innovaciones como la aparición de **Yoshi** y sus congéneres; la famosa capa que permitía a **Mario** volar y planear por los aires, además de que le servía para golpear a sus enemigos; y también la aparición de las famosas casas fantasmas en donde te podías perder durante horas si no resolvías su misterioso secreto. **Mario**, **Luigi** y **Yoshi** tenían que recorrer los coloridos mundos normales del juego, además de los niveles secretos que ponían a prueba tus reflejos y habilidad. Este es un buen ejemplo de los títulos que virtualmente todos jugamos en alguna ocasión, y el cual los nostálgicos seguramente vamos a descargar sin pensarlo dos veces, aun teniendo el cartucho físicamente. Si por alguna extraña razón tu SNES terminó en algún tianguis o en el clásico cajón donde guardas las cosas que descompusiste, no puedes perder la oportunidad de recuperar esta joya invaluable de Nintendo.



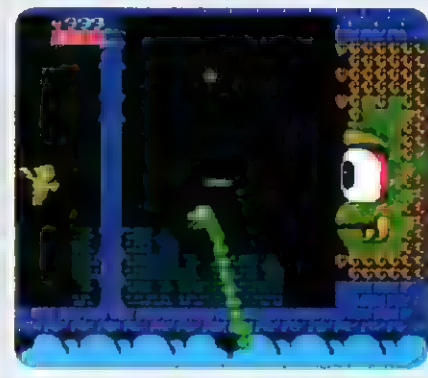
Kid Icarus NES

Wii points: 500

Gracias a su reciente aparición en **Super Smash Bros.**, **Brawl Pit** sale de las sombras con un nuevo look y bríos renovados; adicionalmente, su primer estelar ya está disponible para descargarse y que añadas un buen título más a tu colección de la Consola Virtual. A pesar de tener solamente dos juegos, **Pit** ganó una buena fama a finales de la década de los años 80; inclusive fue invitado a participar en la caricatura del **Captain N**. Según la historia, **Pit** debía recuperar varios elementos sagrados para rescatar a la diosa Palutena y restaurar la paz en Angel Land.



Kid Icarus pertenece al género de Acción/Aventura con perspectiva en 2D; es muy similar a **Metroid** (ambos emplean el mismo *engine*), pero tiene características muy propias como el uso del arco y el cómo vuelas para lograr tus objetivos. Es una pena que no tuvo una secuela para el SNES, pero por suerte tenemos la oportunidad de volver a emocionarnos con su aventura de NES en nuestros Wii. Con la salida de **KI** en la Consola Virtual y su enrolamiento en las filas de **SSBB**, los fans estamos ansiosos de que Nintendo decida hacer un juego en 3D de **Kid Icarus**; tal vez con el Remote se pueda implementar algún tipo de control de vuelo o algo así; nuevamente, sólo el tiempo lo dirá. Mientras tanto, vamos a recordar los viejos tiempos con su aventura de NES.



Donkey Kong Country SNES

Wii points: 800

Todavía recordamos cuando jugamos por primera vez **Donkey Kong Country**... sus gráficos eran impresionantes para la época, su sencillez de *gameplay* lo hacía recomendable para todo público y sus bonus ocultos nos pusieron a buscar como locos. El SNES tuvo una gran variedad de éxitos de todos los géneros, pero sin lugar a dudas **DKC** fue uno de los mejores títulos de plataformas en 2D; siendo sinceros, sus dos secuelas fueron buenas, pero no pudieron superar al original. En esta aventura tú controlas a **Donkey Kong**; pero no es el legendario simio que peleó contra **Jumpman** (**Mario**) por el cariño de **Pauline**, sino un descendiente con una mejor actitud y un nuevo diseño, el cual venía acompañado por su fiel compañero **Diddy Kong**. Ambos tenían que detener al malvado **King K. Rool** y a sus hordas de **Kremlins**, quienes robaron su inmensa dotación de bananas.

Donkey Kong Country todavía nos sorprende por el sentimiento tan especial que nos transmite al jugarlo. Contiene excelentes fondos musicales, gráficos llenos de color y muy bien detallados que te hacían sentir como si realmente estuvieras en el mundo de **Donkey Kong**. Además de pasar todas las escenas de principio a fin, también puedes encontrar ciertas etapas ocultas para obtener más porcentaje general en el juego. Hay títulos para la Consola Virtual que podemos recomendar sólo para fans, o bien para ciertos jugadores; pero **Donkey Kong Country** definitivamente es una apuesta segura, ¡ya que la diversión está garantizada! ¿Crees tener la habilidad suficiente para encontrar el 101%? Si tienes alguna duda, escríbenos y te ayudaremos con gusto.

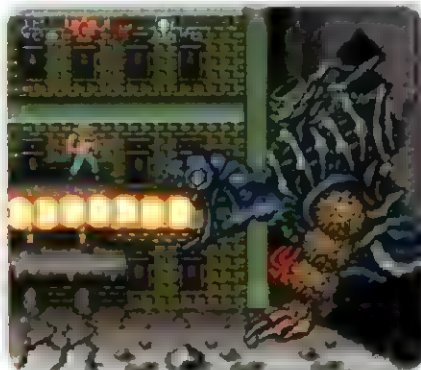
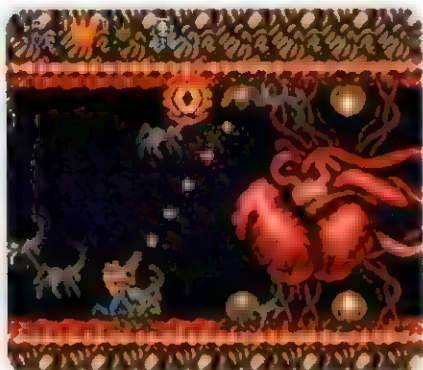


Contra III: The Alien Wars SNES

Wii points: 800

Los fans de la saga **Contra** concordamos en que **Contra III: The Alien Wars** para SNES es el mejor de todos, además de uno de los juegos con más acción que hemos visto. A diferencia de las versiones anteriores, en **Contra III** puedes llevar dos armas distintas al mismo tiempo (o la misma, una en cada brazo), además de la implementación de bombas de alto poder y nuevas habilidades y movimientos como colgarse del techo y paredes, subir en vehículos, etc. Al igual que en **Super C**, en **CIII** tienes que combatir en escenas con perspectiva "por arriba", pero ahora son más emocionantes gracias a los efectos de rotación y escala, orgullo del SNES. Otro detalle muy bueno es que puedes invitar a un amigo o familiar a la explosiva acción de este juegazo para tener un mayor reto y vivir la experiencia cooperativa como nunca antes.

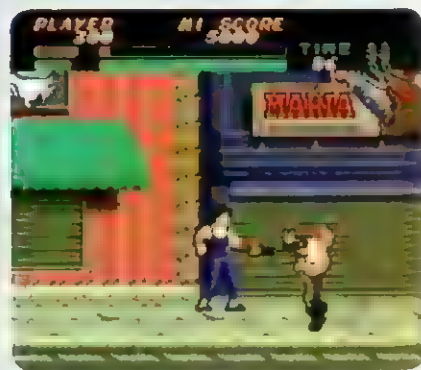
Al ver esta excelente opción para la Consola Virtual no podemos dejar de preguntarnos si veremos **Contra Hard Corps** de Sega Genesis próximamente; nosotros esperamos que así sea, pero aun si no llega a suceder, **Contra III** es un título que no se debe dejar fuera por su increíble *gameplay* y veloz acción. Curiosamente, en Europa estará disponible **Super Probotector: Alien Rebels**, de manera que ellos seguirán jugando con los robots y nosotros con los héroes de siempre, **Bill Rizer** y **Lance Bean** (sin relación con el carismático **Mr. Bean**).



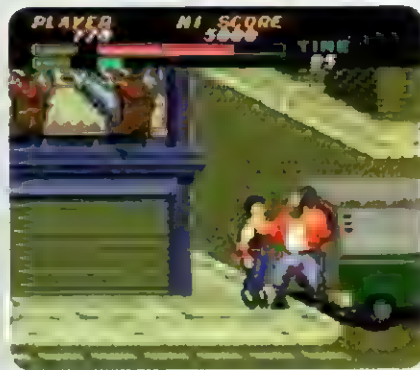
Vigilante TurboGrafx-16

Wii points: 600

Allá en 1988, la compañía Irem lanzó a las salas de Arcadas un título bastante bueno (aunque absurdamente difícil) llamado **Vigilante**, el cual era un juego del género Beat 'em Up!, pero en 2D, muy parecido a su éxito anterior, **Kung Fu Master**. Poco después, **Vigilante** fue trasladado fielmente al TurboGrafx-16, con una disminución de la dificultad para hacerlo "jugable" en un sistema casero. Ahora tenemos la oportunidad de tener este extraño clásico en nuestras Consolas Virtuales para revivir aquellos días en los que el crimen asediaba las calles y tenías sólo tres vidas para combatirlo. Aprovechamos la oportunidad para comentarte que el nombre del juego lo describe perfectamente, pues el término "**Vigilante**" se aplica para aquellos valientes que se lanzan a hacer justicia por sus propios medios cuando la ley simplemente no actúa. Algunos ejemplos de vigilantes son **Batman**, los hermanos **Lee**, los héroes de **Final Fight**, y **Kunio**, por ejemplo.



La acción se lleva a cabo en un solo plano, en donde tú vas caminando y peleando contra los enemigos que se aparecen constantemente hasta llegar con el jefe de la escena. Tus movimientos son limitados (golpear, patear, saltar y agacharte), pero suficientes para enfrentar a los vándalos callejeros, los cuales ocasionalmente traen armas y varían en la forma de atacarte. Para ayudarte puedes recoger unos Nunchucks que te darán esa ventaja extra en tu difícil camino por rescatar a tu novia **Madonna** (no la cantante) y acabar con el crimen tú solito. A diferencia de la desesperante versión de Arcadia, en donde perdías constantemente, la de TurboGrafx-16 es más justa por su dificultad realista.



CUSTOM ROBO ARENA

Compañía **Nintendo**
Desarrollador **Noise**
Categoría: **Acción/RPG**
Clasificación **Everyone**
Jugadores: 1-2

Tal vez nos perdimos de algunos títulos de esta serie en nuestro continente, pero ahora sí tendremos una excelente opción para llevar a todos lados en nuestros Nintendo DS y DS Lite. Custom Robo Arena lleva el concepto que convirtió en un éxito a la franquicia a un nuevo nivel, permitiéndonos experimentar toda su característica acción y, a la vez, envolvernos en una interesante historia. ¿Quieres conocer más detalles? Sigue leyendo y te enterarás de todo lo que CRA tiene para ofrecerte.

¡Sumérgete a fondo, o no pruebes el holosseum!

Bienvenido al mundo holográfico

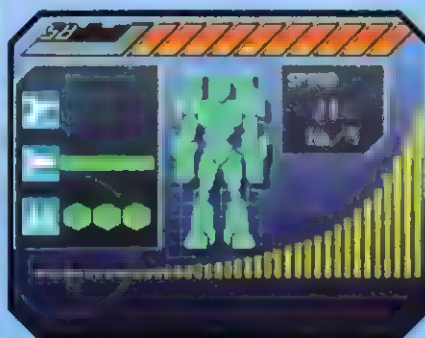
En su forma más básica, el concepto de Custom Robo gira en torno a los enfrentamientos de pequeños androides controlados por personas en arenas holográficas de batalla. La parte de "Custom" en el título indica la personalización de cada robotito de acuerdo con tus gustos y preferencias, así como tu estilo personal de juego; es decir, puedes hacerlo muy fuerte para ataques directos, o bien, veloz y con armas de largo alcance para dejar la mayor distancia posible entre tu oponente y tú. Como siempre, no se necesita sólo de equipar a tu robot con el armamento más poderoso para ganar; debes tener en mente que el sabio balance de cerebro y músculos es la llave para ser el mejor.



Historia

En un futuro no tan distante, la humanidad emplea a diminutos robots controlados telepáticamente para realizar tareas peligrosas. Pero además de explorar el espacio y el mar (entre otras actividades de riesgo), estos androides constituyen uno de los deportes más populares entre la gente común, que disfruta de personalizarlos y usarlos para combatir en las arenas virtuales llamadas holosseums. Como nunca puede faltar un pelo en la sopa, algunos los han comenzado a usar para llevar a cabo diversas tareas criminales, convirtiendo a los **Custom Robos** en un problema para la sociedad misma.

Tu personaje es un chico que es transferido a su nueva escuela, donde conoce a **Saki**, la campeona de las batallas **Custom Robo**, quien ganó al hacer equipo con su hermano. Ella se encuentra buscando a un nuevo Robo Commander para convertirlo en un profesional, y obviamente, ve el potencial del recién llegado. El giro de la trama radica en el secreto de **Saki**, así que tu deber es descubrirlo y lidiar con éste, al mismo tiempo que te conviertes en el más grande Robo Commander de todos.



Lado malo... lado bueno

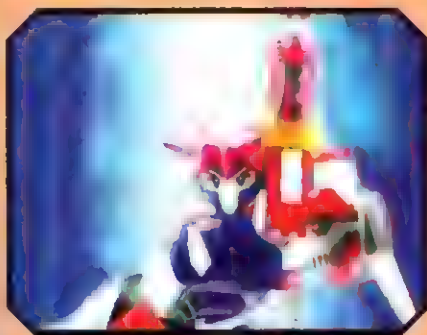
Vamos a ser sinceros; no importa cómo se disfracen las cosas, constantemente vemos una y otra vez la misma fórmula empleada en distintos juegos; solamente le cambian un par de cosas y ¡voilà!, una franquicia nueva. Siempre se trata de un huérfano (de uno o ambos padres), un chico(a) que se acaba de mudar al pueblo, o alguien con un gran potencial para salvar al mundo -aunque al principio no lo sepa-; a quien le heredan/ obsequian/ se gana/ encuentra o compra su primer robot/ animalito/ monstruo/ personaje virtual, etc., quien comienza una jornada para lograr vencer a cualquier malo sacado de la manga para rescatar/ salvar/ evitar



una destrucción masiva, o bien, sencillamente ganar un torneo para ser el mejor de todos los entrenadores/ usuarios/ etc. Por desgracia, la serie **Custom Robo** no es la excepción.



Por un lado, es lamentable que **Custom Robo** tenga estos mismos clichés; pero por otra parte, su genial *gameplay* y la forma de personalizar a los robots lo hacen lo suficientemente bueno como para dejar a un lado los elementos repetitivos; además, no son tantas sus secuelas (o versiones) como **Pokémon** o **Battle Network**. De manera que te exhortamos a darle una oportunidad antes de que lo descartes completamente.



Personalizando a tu Custom Robo

Existen varios tipos de Robos a tu disposición, aunque obviamente algunos deberán ser adquiridos al completar ciertos requerimientos, o bien, al cumplir misiones dentro del modo principal de juego. Cada uno de ellos tiene diversas especificaciones las cuales lo hacen diferente y más recomendable para distintos combates. Algunos son más veloces, pero tienen un menor blindaje, mientras que otros poseen un gran poder de ataque a costa de rapidez de movimiento; para equilibrar sus deficiencias, puedes equiparlos con partes de acuerdo con el estilo que desees desarrollar. Un ejemplo es emplear pods que buscan al objetivo y bombas de gran poder para forzar a tus oponentes a no alejarse demasiado de un Robo lento. Por otra parte, puedes sacrificar la defensa al personalizar a un veloz Robo con algún tipo de arma de corto alcance y alto poder para realizar un asalto suicida que no permita a tu adversario saber qué fue lo que le pasó.



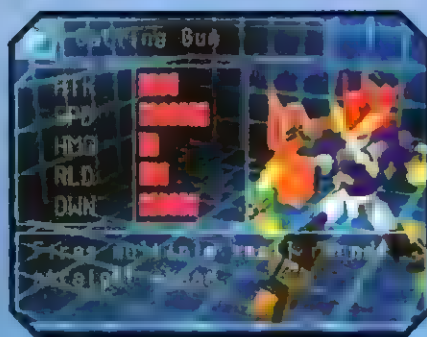
¿Cómo se juega?

Custom Robo Arena se juega de manera muy similar a sus antecesores; en un limitado "ring" holográfico se lanzan los Robos para comenzar el combate. Aquí no hay tantas opciones de correr todo el tiempo, ni de esconderte cobardemente como en otros *multiplayers*; en **CRA** existen formas ilimitadas de hacer que el típico jugador que huye y se esconde salga a la luz, pues de lo contrario será sacado de su escondite por la fuerza o será aniquilado en él. Los Robos utilizan varios tipos de armas para despachar a sus rivales; asimismo, pueden auxiliarse con bombas y pods para obtener un poco de ventaja en cada round. El objetivo básico es causarle el suficiente daño a tu(s) oponente(s) hasta dejarlo (s) fuera de combate; la sabia combinación de disparos, bombas, pods, estrategia y habilidad con el control serán la llave del éxito.



¿RPG?

Fuera de los holosseums, el juego tiene una temática muy al estilo de los RPG, en donde charlas con la gente, exploras diversos lugares obteniendo información y tomando decisiones importantes para tu aventura. Aunque por el estilo en el que se llevan a cabo los combates con los Robos, no lo podríamos considerar un RPG puro, sí tiene varios elementos representativos del género; una diferencia notoria es que aquí tus amigos de metal son quienes van haciéndose más poderosos, mientras tú permaneces técnicamente igual (esto ya lo hemos visto en **Pokémon**, por ejemplo).



Multiplayer

No hay nada como retar a tus amigos o familiares a una buena batalla de **Custom Robo**, de manera que **Arena** posee la cualidad de enfrentamientos usando la Nintendo Wi-Fi Connection, Multi-Card Play o DS Download Play. Con este modo siempre tendrás con quién jugar al conectarte con tus amigos locales o con alguien de otro país. Lamentablemente, los combates se limitan solamente a uno contra uno. Nos hubiera gustado bastante una competencia con cuatro personas a la vez, como en la versión de GCN, pero al menos decidieron sacarle provecho con el Wi-Fi.

¿Los conocías a todos?

Tenemos una lista de los juegos de la serie **Custom Robo** que salió a la venta, de los cuales sólo la versión de GameCube y la de NDS llegaron a nuestro continente (se estaba desarrollando uno para GBA antes que el **GX**, pero fue cancelado). Por cierto, estos dos títulos son historias alternas de la continuidad de los demás **Custom Robos**, así que no te preocupes mucho por no tener las versiones japonesas.

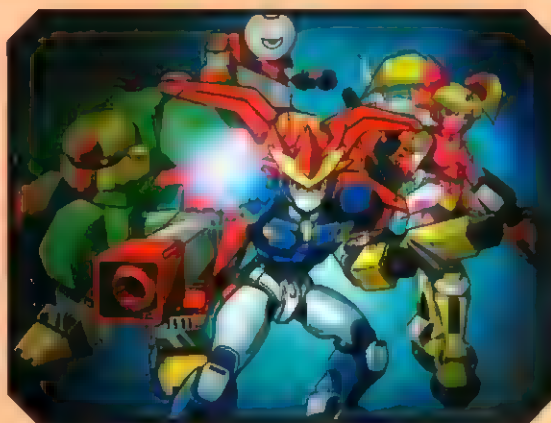
Custom Robo (N64, 1999)

Custom Robo v2 (N64, 2000)

Custom Robo GX (GBA, 2002)

Custom Robo (GCN, 2004)

Custom Robo Arena (NDS, 2007)



Usa tu Stylus

Esta versión usa el NDS al permitir a los jugadores personalizar a sus **Custom Robos** con ayuda del *Stylus*, incluyendo su armamento. Un aspecto nuevo en la franquicia es el modo como muestras a los demás tu Robo, acomodándolo en alguna pose especial con tu *Stylus*. Además, después de los combates, tu robot quedará algo sucio, por lo cual deberás pulirlo y dejarlo en óptimas condiciones para futuros enfrentamientos.

Fuera del holosseum

Custom Robo Arena es una gran recomendación para los propietarios de Nintendo DS; contiene mucha acción, diversión y reto, además de ser sencillo de aprender a jugar. La falta de un *multiplayer* de cuatro sí es una pena, pues hubiera sido mucho mejor; pero aun así, su *gameplay*, opciones y versatilidad lo convierten en una buena opción para los que gustan de llevar la reta a todas partes. Ojalá después veamos una secuela que sea para cuatro y en donde se añada algún tipo de edición de arenas; soñar no cuesta nada, sólo nos resta cruzar los dedos y esperar.

Rankings

1

10



CROW: 7.0

Custom Robo Arena te da la oportunidad de crear a tu propio personaje robótico, modificándole armadura y armamento y mandándola a la batalla para comprobar qué tan buenos resultados te da. La historia no será como para ganarse un premio, es demasiado rebuscada y lineal, pero no es la trama la columna vertebral del juego, sino los combates. Éstos son dinámicos, pero muy limitados, ya que si sólo podrás competir contra un amigo más en cualquiera de las opciones, siento que un Vs. de cuatro simultáneos habría sido genial. Visualmente es agradable, pero lo rutinario del *gameplay* le resta puntos.



PANTEÓN: 9.0

Simplemente me encanta **Custom Robo Arena**, que no difiere mucho de la versión de Nintendo GameCube (la cual sigo disfrutando): la pelea es simple, la acción es rápida y el *gameplay* no permite que alguien corra o se esconda por mucho tiempo como en otros juegos de combates similares. No dudo en recomendarlo por su excelente jugabilidad y opciones; aunque siento que nada les costaba hacerlo para cuatro jugadores. Es lamentable que las versiones originales no hayan llegado a nuestro continente, pero tanto la de Nintendo GameCube, como la de Nintendo DS no les piden nada. ¡Juégalos y convéncete!



MASTER: 7.5

La primera versión para Nintendo GameCube, aunque buena, siento que carecía de un elemento fundamental: la acción; y es que había momentos en los que sólo atacabas por atacar, sin ningún tipo de estrategia. Lo anterior ha sido tomado en cuenta para la elaboración de esta nueva adaptación a Nintendo DS, sobre todo en el momento de planear las armas que tu robot llevará durante los combates, dotando a cada enfrentamiento de una diversión sin igual; y si le agregas que lo puedes jugar con otro amigo, pues ni qué decir, puedes pasarte horas jugando con este gran título.

ÁLBUM

Nintendo®



TM & © 2008 Nintendo. All Rights Reserved.



¡Lleva tu
diversión
al siguiente
nivel!

Con el nuevo Álbum
Oficial de Nintendo.

Álbum \$7

Incluye gratis póster doble.



Sobre con estampas \$3

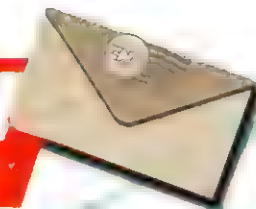
¡Cómpralo antes
de que se agote!



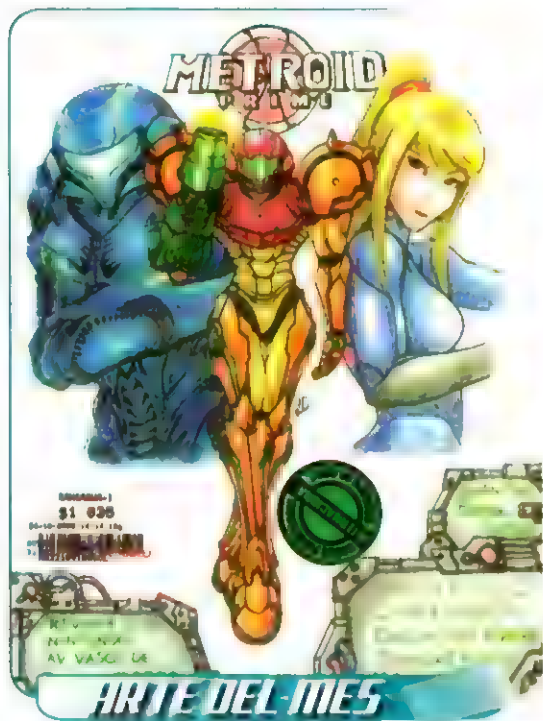
www.salo.com.mx

TM & © 2007 Nintendo. All Rights Reserved.

GALERIA



Los pasillos de la galería se visten de gala con una muy buena selección de obras de arte realizadas por nuestros amigos artistas, quienes han plasmado su creatividad en el papel para deleite de todos los lectores de Club Nintendo. En esta ocasión tenemos una buena variedad de estilos y juegos, además de un par de minicómics con las aventuras del mismísimo creador de Mario, Shigeru Miyamoto. ¿Qué estás esperando? ¡Envíanos tus trazos a la dirección de nuestra revista para dar a conocer al mundo tu talento!



Juan Pablo Bustos Castro, Rancagua, Chile

La bella Samus Aran es una de las estrellas más populares entre los videojugadores artistas, y Juan Pablo nos da una muestra más de lo bien que se puede con o sin su armadura. Este excelente trabajo se ganó el reconocimiento del Arte del Mes de este número gracias a su genial detalle y uso de sombras en su dibujo. ¡Bien hecho!

Alberto Josué Ponce B., Quetzaltenango, Guatemala



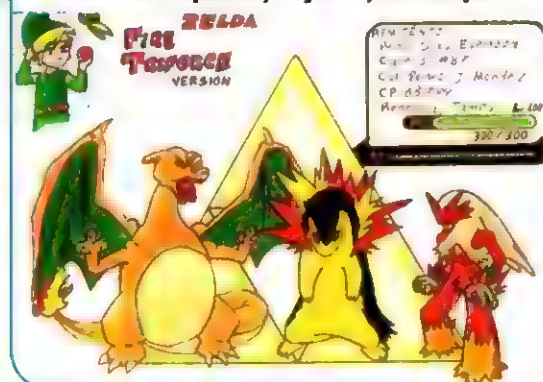
Alan Eduardo Barrera Manjarrez, México, D.F.



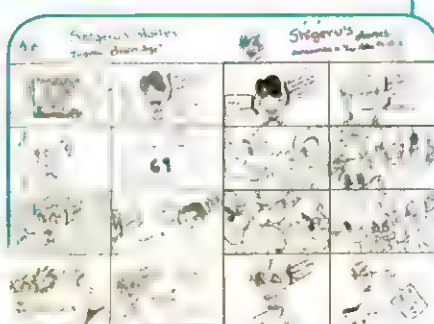
Jesús Antonio Medina B., Santa María del Oro, Dgo.



René Sías Espinoza, Reynosa, Tamaulipas



Omar López, Chihuahua, Chihuahua



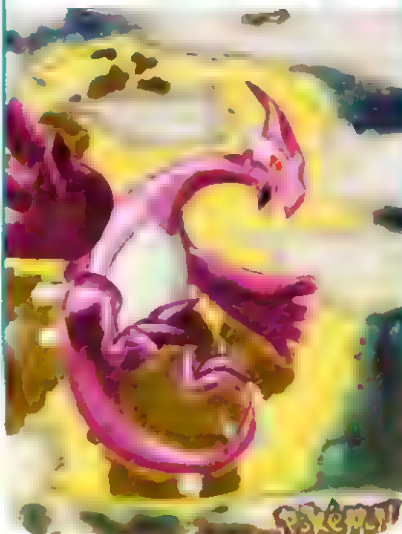
Omar no se conformó con enviar un dibujo, sino varios cómics cortos narrando las aventuras de Miyamoto. Muy buen trabajo; ojalá recibamos más cómics como los tuyos.

Enrique Romero Mollinedo,
Guatemala, Guatemala

ENRIQUE Romero Mollinedo



Stephanía Olivera Escobar,
Estado de México



Francisco Omar Robledo Ritz.,
CD. Guadalupe, N.L.



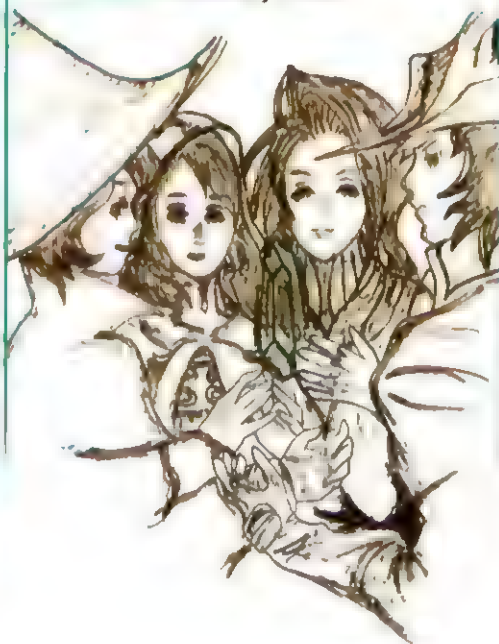
Rom. Ant. 1500 Luis Robledo Ritz.
Guadalupe, N.L. (CD. Guadalupe, N.L.)
Bosque Real de Guadalupe, Av. V. de Guadalupe
México, P.O. Box 1500, Guadalupe, N.L.
Delegación Ant. 1500, Guadalupe, N.L.

Aquí tenemos otra obra de arte con Samus Aran como modelo. Metroid sigue siendo una de las series favoritas de los jugadores, y lo podemos comprobar con sólo ver estos excelentes dibujos. Recuerda que la originalidad juega un papel importante en la selección de trabajos.

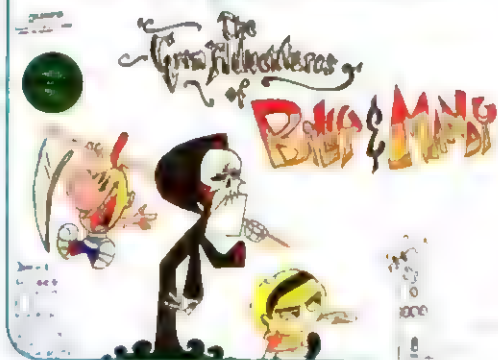
Wolfgang Brown Hernández,
México, D.F.



René Ortega Rodríguez,
Tehuacán, Puebla



Emerson Báez S., San Bernardo, Chile



Si crees tener suficiente talento como para ver tus dibujos publicados en la galería, no lo pienses más y envíanoslos a nuestras oficinas para que sean seleccionados entre todos los que nos hacen llegar. Recuerda que ahora puedes mandar tus trabajos no solamente en sobre, sino que también puedes hacerlos en cartulina, hoja blanca, o como tú quieras. A partir de la siguiente entrega de la Galería CN, estaremos regalando artículos de colección a los trazos reconocidos como el Arte del Mes; ¡así que ponte a trabajar!

GAMEVISTAZO

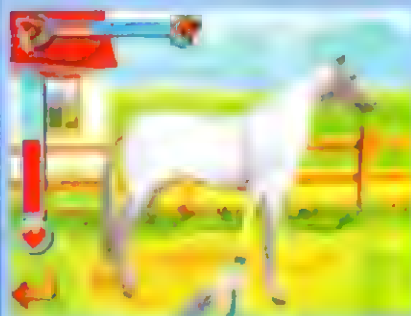
HORSEZ

Ubisoft



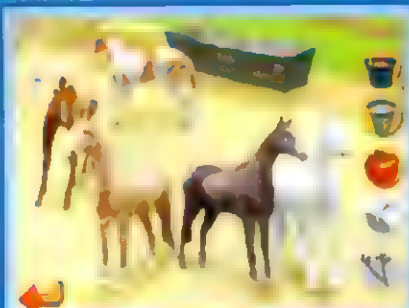
¡"Caballos" de bolsillo!

Ubisoft continúa aprovechando su franquicia de las mascotas virtuales conocidas como Petz, la cual ha tenido una buena respuesta por parte de los videojugadores; aunque obviamente no compite con un *Zelda* o un *Castlevania*, sí presenta una buena opción para todos aquellos que gustan de tener animalitos de compañía. En esta ocasión tenemos algo diferente; *Horsez* te da la oportunidad de poseer una mascota no tan sencilla de cuidar en casa como un gato o un perro, sin dejar de lado el concepto de que sea tanto divertido como realista. Si siempre has tenido ganas de cuidar a un caballo y convertirlo en todo un campeón, no puedes dejar de probar *Horsez*.



Preparando a un campeón

Ya tienes el caballo, ahora debes mantenerlo en óptimas condiciones y muy saludable para poder entrenarlo constantemente y llevarlo a participar en las diversas competencias y concursos ecuestres que se llevan a cabo periódicamente. Las disciplinas son variadas; hay que correr a grandes velocidades, saltar obstáculos, y obediencia. Si jugaste *Nintendogs*, no te será tan desconocida la forma en la que se desarrolla cada actividad; con sus obvias diferencias, claro está.



Sólo para fans

Siendo sinceros, *Horsez* es uno de esos títulos que odias o adoras; no es que sea malo, simplemente está enfocado a un porcentaje muy bajo de videojugadores debido a su falta de violencia, espadas o sangre, por lo cual será menospreciado por la mayoría, especialmente los casuales. Si tienes oportunidad de probarlo, te recomendamos hacerlo antes de comprarlo, para que vayas a la segura; pero ten en mente que se trata de un título de mascotas virtuales enfocado en caballos; no pidas otra cosa más allá de eso.

¡Elige bien!

Tienes cinco razas distintas de equinos a elegir, cada una con diferentes características y temperamentos; adicionalmente podrás escoger el color y género de tu caballo. Los animales están muy bien detallados para hacerlos lucir lo más reales posible. Pero no se trata simplemente de que se vea bonito; también se comportan como si fueran de verdad; pueden correr, saltar, enojarse, ponerse contentos, etc. De tus cuidados dependerá que la relación entre él y tú sea una maravilla o un total fracaso.

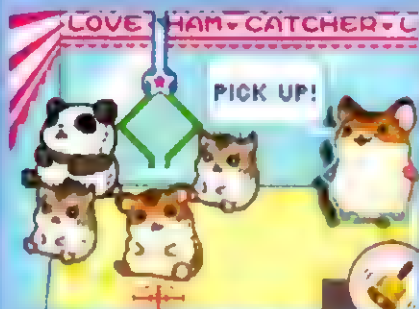


No hay nada para mantener saludable a tu campeón con herraduras que un buen baño y una cepillada después de una ardua competencia. Cuidar la alimentación de tu caballo es vital para que esté siempre sano y listo para cualquier reto; además, el darle la atención debida diariamente, hace crecer el vínculo entre él y tú. Otro elemento importante es que también puedes comprar ropa y accesorios para ti, los cuales te ayudarán en el rendimiento y presencia en los eventos y competencias.



¡Un hámster en tu DS!

Después de los perros y los gatos, los hámsteres son de las mascotas más populares, por eso no es de sorprenderse que la serie Petz también tenga un título específico de estos pequeños animalitos. Si tu mamá se horroriza con los roedores y no te deja tener ninguno, definitivamente *Hamsterz Life* es para ti. Son cuatro especies distintas de ratoncitos entre las que puedes elegir a tu nuevo amiguito de dientes largos; cada una varía en algunos aspectos, pero básicamente requieren de los mismos cuidados. Un detalle importante es que ellos tienen una inteligencia más allá de sus congéneres reales, por lo cual entienden y hablan inglés, de manera que puedes comunicarte con ellos y enseñarles algunas cosas, incluyendo saludarte y felicitarte en tu cumpleaños (por ejemplo).



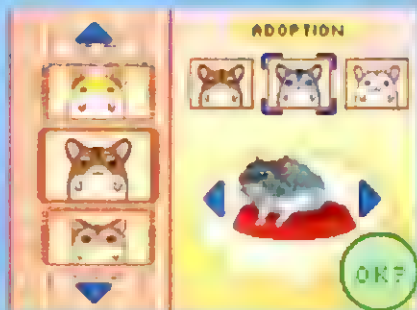
Al igual que los demás títulos de la serie Petz, en *Hamsterz* puedes emplear tu Stylus para varias cosas como acariciar a tu animalito y enseñarle a hacer cosas; asimismo, el micrófono te servirá para hablar con él y darle distintas indicaciones. Tu hámster te dirá diversas cosas según la ocasión; por ejemplo, te pedirá de comer cuando esté hambriento, y te dará los buenos días (toma tiempo y mucho entrenamiento, pero lo hace). Al igual que sus contrapartes reales, cuidar de tu mascota no te resultará tan difícil como podrías imaginar; pero sí requerirá de atención constante para que puedan crecer fuertes y sanos.

Cuidados y entrenamiento

Para que tu hámster se sienta cómodo y tenga suficiente espacio y elementos para vivir, el juego cuenta con una selección de casas, ruedas de ejercicio y botellas de agua (entre otras cosas), que podrás emplear para tenerlo contento. Adicionalmente, cuando tu mascota esté de humor, puedes jugar varios minijuegos con ella y divertirte un buen rato. Un detalle curioso es que los animalitos —a diferencia de los reales— alcanzan la madurez a los tres días (tardan más si no los cuidas bien), pero no se enferman o mueren; esto ayuda a evitar la problemática de tener que despedirse de la mascota, aunque sentimos que le quita un poco el chiste de cuidarlo.



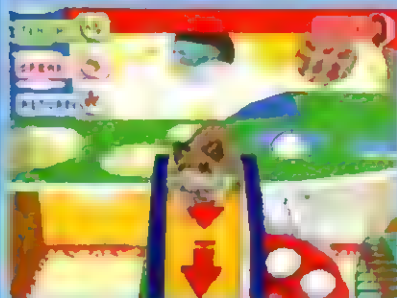
¿Te gustan las mascotas? Aquí hay una opción novedosa para tu Nintendo DS.



No necesitas ser un genio de la genética para conseguir un hámster a tu entero gusto.

La felicidad lo es todo

Es bien sabido que los hámsteres necesitan de cuidados y comida, pero también de ejercicios y juegos para mantenerse física y mentalmente saludables. Al jugar y darle elementos para ejercitarse, tu mascota se pondrá más alegre, y tendrá energía para construir su propio Hamster Country, un pequeño pueblo con varios sitios de recreación para su especie, el cual puede ser visitado por otros hámsteres via wireless. Puedes darle diferentes juguetes y accesorios para que se distraiga, pero obviamente hay que irlos comprando o ganando para habilitarlos y que los puedas tener a tu disposición.



Relájate cuidando de estas mascotas virtuales y ve cómo se ponen de buen humor.

Diversión específica

Hamsterz Life es uno de los mejores títulos de mascotas virtuales que hemos jugado; tiene un buen nivel de realismo en cuanto al comportamiento de los roedores y los gráficos y valores físicos son muy buenos. El detalle que te confunde un poco es que los hámsteres entiendan tu idioma, pero una vez que te acostumbras, te olvidas de lo raro que se sentía. Lamentablemente, y como podrás pensar, está enfocado directamente en las personas quienes desean tener un hámster virtual (por cualquier motivo), y no para alguien que busca una aventura legendaria. Aquí retomamos la idea de lo versátil que resulta el Nintendo DS y cómo es que hay juegos para todos los gustos. De cualquier modo, bien vale la pena darle una oportunidad a este nuevo título de Ubisoft antes de decidirte.

DONKEY KONG

EVOLUCIÓN



Cuando salió al mercado el Super Game Boy, a mediados de los años 90, lo acompañó del juego de Donkey Kong, al cual pertenece esta imagen donde apreciamos a DK con su famosa corbata roja.

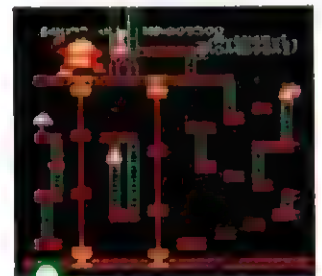
La imagen de arriba corresponde al arte americano de la Arcadia de DK, mientras que la de abajo se usó en Europa; honestamente sentimos que nos fue mejor que a los del Viejo Continente en este aspecto, ¿ustedes qué creen?



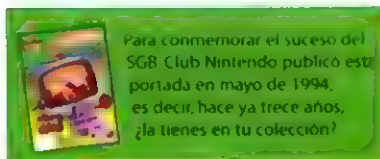
1 Muchos quizá no lo sepan, pero la serie de **Donkey Kong** comenzó en las Arcadias por ahí de 1981. Obviamente el juego era de Nintendo, y curiosamente, el protagonista no era Donkey, sino "Jumpman", que después conoceríamos como Super Mario.



2 Después del éxito obtenido, se adaptó para Nintendo a mediados de la década de los años 80. Es sin duda todo un clásico que si no pudiste conseguir en ese entonces, ahora lo puedes hacer en su reedición para el GBA.



En esta imagen puedes ver cómo se apreciaba el título en la consola de 8-bits de Nintendo; se respetaron todos los detalles con respecto a la versión de Arcadia.



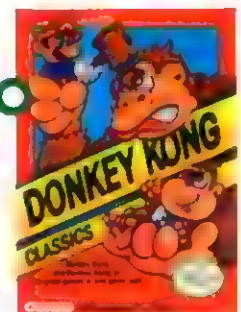
Para conmemorar el suceso del SGB Club Nintendo publicó esta portada en mayo de 1994, es decir, hace ya trece años, ¿la tienes en tu colección?



4 Para los coleccionistas, en 1988 salió para el NES una recopilación que contenía los tres juegos de los primates, titulado **Donkey Kong Classics**.



La recopilación de juegos de **Donkey Kong** es de esos objetos para coleccionistas; si lo ves no dejes de comprarlo, vale bastante la pena.

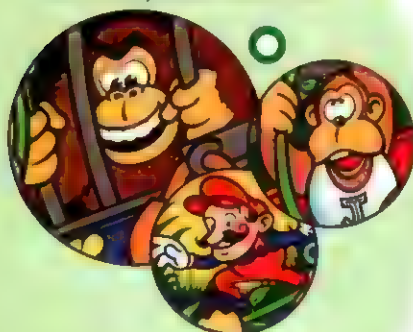


Esta es la ilustración de la caja de DK Junior para NES, no es espectacular ni nada por el estilo, pero bien vale la pena que la conozcas, ya que ahora es todo un clásico muy difícil de conseguir.

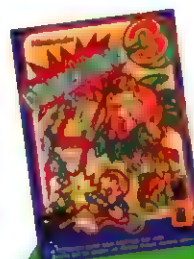
3 Una de las secuelas que tuvo el primer **Donkey Kong** fue **Donkey Kong Jr.**, que también salió para Arcadia y Nintendo; en él controlabas a Junior, quien debía salvar a su papá DK de las manos de Mario, que lo había capturado.



No sólo Donkey ha cambiado su imagen; chequen nada más cómo lucía Mario en sus primeros años de vida.



Para los que no eran muy hábiles con los números, Nintendo sacó este juego para ayudarlos a sumar y restar.

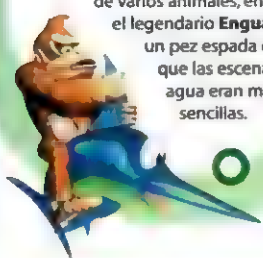


En este **Donkey Kong** ya no aparecía Mario pero seguía con la misma diversión de costumbre.

¿Adivinan quién es? Su nombre es **Kranky Kong**, apareció a partir de Donkey Kong Country para ayudar, y según Nintendo, él es quien protagonizaba los juegos para NES, sólo que pues los años no pasan en balde y han ocasionado algunos estragos en su figura, aunque sigue con el mismo buen humor de siempre.



El objetivo de nuestros héroes en dicho juego es recuperar las bananas robadas por **King K. Rool**, para lo cual no están solos, y cuentan con la ayuda de varios animales, entre ellos el legendario **Enguarde**, un pez espada con el que las escenas de agua eran más sencillas.



Para el arribo al SNES, no podía aparecer solo, así que se le asignó un compañero, **Diddy Kong**, un mono pequeño pero con gran agilidad que te ayuda a llegar a lugares que para DK son inaccesibles. El arte pertenece al relanzamiento para GBA, donde ya tenían pelo y no la textura rugosa del primer DKC.



5 En 1994, seis años después de su última aparición, DK regresó a los proyectores -y de qué forma- en **Donkey Kong Country**, un extraordinario juego de plataformas en 2D con elementos en 3D programado por los genios de RARE. Aun hoy se le considera como el mejor juego de Donkey, además de ser básico en cualquier colección de SNES.



6 Para **Donkey Kong Country 2**, que saliera en 1995, también aparecía **Donkey**, sólo que ahora él era quien había sido secuestrado, y quién mejor para ir en su rescate que **Diddy Kong** y su amiga **Dixie**. Este juego es impresionante en todos los aspectos, pero a muchos seguidores no les gustó mucho que **DK** ya no fuera elegible.



En **Donkey Kong Land** para Game Boy, nuestros amigos tenían ayuda de animales diferentes, como este cerdito con alas.



Los enemigos por excelencia de esta serie, es decir, los **DKC**, son los **Kremilins**, unas criaturas con aspecto de reptil pero de una gran fuerza. En tu aventura enfrentas a varios de tamaños distintos, siendo los más recordados los **Krushas**.

7 **Dixie** tiene la misma habilidad y tamaño de **Diddy**, pero en lo que se nota una diferencia es en que ella ataca a los enemigos con su larga cabellera, misma que también le permite mantenerse unos segundos en el aire cuando salta.



8 Pasó el tiempo y el milenio estaba a punto de terminar, pero a un par de meses de que esto ocurriera, RARE lanzaba para la máquina de la diversión **Donkey Kong 64**, juego que fue muy esperado y al final algo criticado debido a que parecía un clon de **Banjo-Kazooie**. Sin embargo, al verlo por separado, es un buen título, que por cierto explotaba al máximo las capacidades del sistema.



Nuevos personajes fueron creados para esta aventura, como es el caso de **Chunky Lanky** y **Tiny Kong**, que al igual que ocurría en el Super Nintendo, cada uno tiene habilidades distintas; cabe mencionar que **Donkey** y **Diddy** eran los protagonistas.



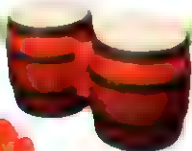
Era impresionante ver las primeras imágenes en 3D en ellas la gente de Nintendo y Rare se divertían haciendo promocionales donde los protagonistas aparecían como en estos dos casos sosteniendo un control o abrazando un logo. De la misma manera aparecieron Mario, TJ Combo y Conker.



El enemigo para los juegos de SNES y N64 no fue otro más que **King K. Rool**, un cocodrilo superdesarrollado cuyas intenciones, entre otras, eran apoderarse de la isla donde vivían.



Mucha de la fama de este título se debe más que nada al modo multijugador, en que lo puedes jugar localmente o por Internet gracias al Wi Fi de Nintendo. Por tal motivo, se diseñaron muchos personajes secundarios, para que en el momento de elegir tuvieras una gran plantilla.



Otras intervenciones de **Donkey Kong** que vale la pena mencionar fueron las que tuvo en los juegos de competencia de Nintendo, como **Mario Baseball**, por ejemplo, donde para pegarle a la pelota usaba un guante de box.



9 Donkey se mantuvo un rato en "la banca", esperando una nueva oportunidad, y ésta se dio con el juego **Donkey Konga**, que como ya debes saber pertenece al género musical.



11 La serie **Donkey Konga** es excelente, pero los seguidores buscaban algo más parecido a los juegos de SNES, y de cierta manera lo obtuvieron con **Donkey Kong Jungle Beat**, título extraordinario de plataforma en el que controlas a **Donkey Kong** con ayuda de los bongós.



12 En el GBA también tuvimos recientemente una aventura de **Donkey Kong**, pero en esta ocasión con un *gameplay* bastante creativo, que consiste en girar sobre varios círculos colocados a lo largo de la pantalla para que puedas avanzar.



13 Una de las rivalidades más antiguas del mundo de los videojuegos es la de **DK** y **Mario**, y ésta ha vuelto a cobrar vida en el GBA con **Mario vs. Donkey Kong**, donde el orgullo de estos dos grandes está en juego.



Pronto contaremos con la nueva versión de **King of Swing** para DS.



10 Poco más de un año después, a principios del 2004, tuvimos **Donkey Konga 2**, con nuevos modos de juego que lo volvían todavía más adictivo que su primera parte, además de la aparición de personajes clave como **Dixie Kong**.



En **Mario Kart Double Dash!!** no podía faltar; en él compartía su carro con su inseparable compañero **Diddy Kong**.



En la más reciente aventura de este gorila en el NDS, **DK** cuenta con estos pequeños robots para hacer frente a su eterno rival.

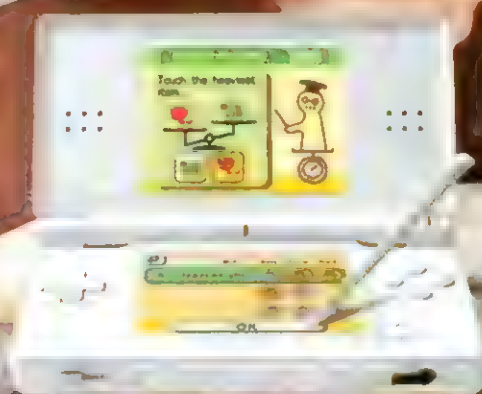


14 Para definir un ganador hace falta más que un enfrentamiento, y éste llegó para el Nintendo DS, esta vez más estratégico que antes, pero con la misma diversión. Esperemos que para el Wii ya se esté elaborando un proyecto con este personaje que tantas alegrías nos ha traído.



Adaptando
espacios y tiempos

Ahora, las pantallas a color son
más brillantes y la pantalla inferior
proporciona una manera completamente
nueva de jugar y aprender.



Descubre cómo en el más listo
de los libros: *Reading Academy*.

Brighter.

NINTENDO **DS** lite

MARIADOS



Amigos, requiero de su ayuda en el juego **Star Fox 64**. Sé que es algo viejo, pero lo acabo de conseguir. Lo que ocurre es que necesito que me indiquen la cantidad de enemigos para eliminar por escena para que me den las medallas, además de los objetivos que debo reunir para conseguir habilitar todos los caminos del juego; por favor, ayúdenme, estoy seguro de que muchos lectores tienen el mismo problema que yo.

Jorge García, "El coque"
México, D.F.

Bueno, está bien, sólo porque nos aseguramos que varios lectores tienen la duda te vamos a ayudar. Vamos a comenzar por **Corneria** y de ahí a enumerar todos los planetas con sus objetivos y cantidad de hits que necesitas para la medalla.

Corneria. Aquí tienes que reunir 150 enemigos derrotados. Para conseguirlo te recomendamos pasar por entre las ruinas de los edificios a lo largo del nivel para que aparezcan varias naves. Después de la mitad de la escena, **Falco** va a ser perseguido por tres adversarios, elimínalos rápido, antes de que crucen unas pequeñas montañas; con esto, **Falco** te mostrará un nuevo camino a través de la cascada, en donde deberás encargarte del jefe final y listo; ya tienes la ruta alterna.

Meteo. En esta misión requieres de 200 puntos, lo cual no es tan complicado como parece, pero debes llegar al *warp* que te lleva a una zona especial. Para conseguirlo, espera a que pases la media meta y verás varios aros por los que deberás pasar; si lo haces bien serás teletransportado a un lugar donde con una mano en la cintura lograrás arriba de 300 hits.

Sector Y. Tu misión aquí es proteger una base de una invasión; para la medalla debes tirar 150 naves enemigas, con este simple requisito ya logras abrir el camino hacia **Aguas**, pero si tu marcador es inferior a 100, no podrás cambiar tu ruta.

Fortuna. La medalla aquí es cuestión de risa; con tan sólo 50 enemigos la tienes, lo difícil es derrotar a **Star Wolf** y su equipo, pero sólo haciéndolo tienes acceso a nuevas misiones.

Katina. Para todos a quienes les gustó la película **Independence Day**, esta escena deber ser de las más impresionantes, ya que está basada en dicha cinta, pero bueno, centrándonos en el juego, tu objetivo será derrumbar la *Mothership* que aparece después de unos minutos, lo cual logras disparando debajo de ella; y para la medalla, debes obtener 150 bajas enemigas.

Aguas. Tal vez esta sea de las escenas más complicadas de toda la aventura, a pesar de que no necesitas más que 100 hits para la medalla; por cierto, aquí no hay objetivos alternos.



Sector X. Tienes que llegar a 150 puntos para la preciada condecoración, y tu objetivo principal lo tendrás al llegar con el jefe final, que es un robot. Dispárale con todo lo que tengas, hasta que su energía llegue a cero... pero no cantes victoria aún, ya que va a regenerarse, y aquí sólo tienes breves instantes para destruirlo, pues de lo contrario, **Slippy** intentará ayudarte y cambiará por completo el rumbo de la misión.

Solar. No hay rutas alternas, así que sólo enfócate en reunir 100 hits.

Zoness. Para habilitar la nueva ruta, debes tirar todos los reflectores que se encuentran sobre el "agua"; no es tan difícil como aparenta, pero recuerda utilizar el freno de vez en cuando; la medalla la tienes a los 250 hits.

Titania. Tu único objetivo aquí es lograr la medalla con 150 enemigos caídos; fuera de eso no tienes que preocuparte por nada más.

MacBeth. Sin duda, de las misiones que más dolores de cabeza causaron en este juego, y es que para lograr una ruta alterna, debes activar 6 switches que se encuentran escondidos a lo largo de la escena; para que no se te complique tanto, trata de disparar a todos los escombros que veas después de pasar el aro de media meta; si lo consigues, los 150 hits que te piden para la medalla no te costarán trabajo.

Sector Z. Una misión corta y sencilla, en la que debes impedir que 6 misiles golpeen al **Great Fox**; si lo logras hay camino nuevo, de lo contrario sigues igual. Así de fácil.

Boise, Area 6. En estas dos misiones ya no encontrarás objetivos adicionales, y ambas te conducen hacia **Venom**; pero aún te dan medallas, 150 y 300 son sus marcadores, respectivamente.

Venom. No te contamos lo que encontrarás en este planeta para no arruinarte la sorpresa, pero adelantamos que dependiendo del último planeta que cruzaste para llegar aquí, las cosas serán muy distintas. La medalla la tienes al conseguir 200 hits. Esperamos que con esto puedas disfrutar a tope este extraordinario título.





¡Saludos, **Mario**! Esta es la primera ocasión que escribo, pero no será la última. Tengo una duda que me ha inquietado desde hace tiempo: ¿en el juego **Bionicle: The Game** para Nintendo GameCube hay personajes ocultos? Gracias y ojalá salga mi pregunta publicada.

SDC

Estado de México

Hay dos personajes ocultos en el juego: **Taka Nuva** y **Tahu Nuva**. Para habilitarlos debes terminar el juego con los dos **Toas** y los cuatro **Toa Nuvas**. Como extra, te diremos que puedes tener acceso a más Bonus si logras conseguir todas las Lightstones que se recolectaron a lo largo de cada escena de cada **Toa**.

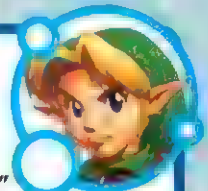


En **Virtua Striker**, para Nintendo GameCube, ¿cómo puedo obtener a los dos equipos secretos? Hace tiempo mi hermano lo logró pero por error borró el archivo, y ahora no recuerda cómo lo hizo. Gracias.

Lilia Nájera P.
México, D.F.

¡Qué trágica historia! eso de perder archivos de juegos no se le desea a nadie, pero no te preocupes; obtener estos equipos no es tan complicado como parece, sólo debes jugar en la opción de **Ranking** y lograr 20 y 30 puntos; entonces las escuadras **FC Sonic** y **Yukichan United** te retarán, y si les ganas ya estarán disponibles en la pantalla de selección de equipos.

Llevo algunas semanas jugando **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** en mi Cubo, pero ¿qué creen?: ya me atoré, y es que no puedo encontrar las bombas por ningún lado; me imagino que primero necesito algo para poder tomar las bombas con forma de planta que están con los **Gorons**, pero no sé cómo. Les agradecería bastante que pudieran ayudarme.



César Molina Sánchez, "El valan"
México, D.F.

Lo primero que necesitas es **Saria's Song**, melodía que obviamente te enseña **Saria**, pero antes debes encontrarla. Dirígete a **Lost Woods**, bosque que es una especie de laberinto. Para seguir el camino correcto, acércate al tunel que elijas pero sin entrar por completo; si logras ver a través de él, es el indicado, de lo contrario sigue buscando. Una vez que ya tengas la melodía en tu poder, ve al pueblo de los **Gorons**, a la parte de abajo en donde se encuentra un jarrón gigante; enfrente hay una puerta donde podrás platicar con su líder, **Darunia**. Toca **Saria's Song** y te dará los brazaletes para cargar cosas pesadas, como por ejemplo las bombas planta que mencionas, las cuales, por cierto, debes usar justo al subir a la montaña para quitar una piedra que bloquea el camino.



¿Cómo puedo derrotar a **Bowser** en **Super Mario Advance 2**? Espero no se burlen de mi pregunta, pero en serio que no sé qué hacer, y como nadie de mis amigos tiene el juego, ustedes son los únicos en quienes puedo confiar para esto; si me responden les estaré agradecido por siempre.

Mario Urbán C.
México, D.F.

A todos se nos dificultan diferentes cosas, así que nadie tiene por qué burlarse de tu pregunta, al contrario, recuerda que es mejor preguntar que quedarse con la duda. En fin, entremos en materia. **Bowser** va a estar en una máquina voladora desde la que te va a dejar caer **MechaKoopas**; aplástalos una vez, lánzalos hacia arriba de manera que cuando caigan le peguen a **Bowser**. Con hacerlo dos veces cambiará de estrategia y te arrojará unas bolas gigantes, las cuales puedes esquivar saltándolas o cayendo sobre ellas pero con el salto de "taladro"; repite la operación con los **MechaKoopas** y por último va a dejarse caer varias veces sobre el área donde estás; aquí sólo anticipa su movimiento y listo, no hay mayor problema; dale otros dos golpes y prepárate para ver el final de todo un clásico.



En el juego **Super Mario 64 DS** ya tengo todos los minijuegos excepto el último de Luigi; un amigo me dice que no existe, y que el espacio donde se supone debe aparecer se queda vacío para siempre. No sé si creerle o no, pero la verdad es que ya me desesperé buscándolo. Si alguien puede despejarnos esta duda, son ustedes.

Enrique Correa H.
Cuernavaca, Morelos

Primero que nada, nunca hagas tanto caso de rumores, ya que muchos, como este por ejemplo, son falsos. El minijuego que mencionas sí existe, sólo que por lo difícil de conseguir pocas personas lo conocen. Como primer requisito, debes tener las 150 estrellas que hay en el título; ya con ellas en tu poder se abrirá una reja que cubría un cañón en donde comienzas la aventura, y con la cual puedes llegar a la parte superior del castillo. Ahí arriba debes capturar a un conejo, y con esto ya tendrás el minijuego. Para los que quieran saber qué había arriba del castillo de la versión para Nintendo 64, les comentamos que hallabas a **Yoshi**, quien te habilitaba un nuevo salto para **Mario**.



Hace poco dijeron cómo vencer a **Metal Ridley** en **Metroid Prime** para Cubo y me ayudó bastante; por eso ahora quiero pedirles lo mismo pero para **Metroid Zero Mission**, de Game Boy Advance. Espero no sea mucha molestia, que estén muy bien, sigan con el gran trabajo.

Roberto Durán M
México, D.F.

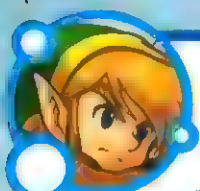
Por supuesto que te ayudamos; al llegar con **Ridley**, concéntrate atacando la parte baja de su cuerpo, usando los misiles más poderosos que tengas; cuando se terminen, si es que no lo has vencido, continúa utilizando los que le sigan en escala de poder. Mientras lo atacas, se va a lanzar hacia ti, en una especie de zig-zag; para poder esquivarlo, mide bien el momento y deslízate usando la **Morph Ball**; si te llegara a atrapar, presiona los botones rápidamente para que no sea tanto el daño. El último de sus ataques es lanzarte fuego; para que no te complique mucho, quédate en un sitio sin moverte, y cuando te vaya a atacar muévete instantes antes del impacto. Esperamos que ahora sí ya no tengas ningún problema para terminar este gran título.



¿Podrían decirme la manera para jugar con **Eyedol** en **Killer Instinct** de Super Nintendo? Hace tiempo que quiero recordar buenos momentos con este juego, pero primero deseo recordar este truco.

Gerardo Lugo G.
Guadalajara, Jalisco

Tienes que elegir a **Cinder**, y cuando esté la pantalla de presentación de la pelea, debes mantener presionado hacia la derecha en el control pad, al mismo tiempo que oprimas L, R, X, B, Y, A. Si lo haces correctamente escucharás una voz que dice "Eyedol"; y al empezar la pelea podrás controlarlo. Esto lo tienes que repetir antes de empezar cada enfrentamiento, pues de lo contrario aparecerá **Cinder** en su lugar, no importa que estés jugando en modo Arcadia. Por cierto, si quieres hacer este truco pero te tocó el control del segundo jugador, en lugar de presionar hacia la derecha, debes dejar oprimido izquierda; por lo demás, es la misma secuencia.



Me encuentro a nada de terminar **The Legend of Zelda: A Link to the Past** en el Super Nintendo, pero según sé, sólo puedo vencer a **Ganon** si uso las flechas de plata, y no las tengo. Así que mis preguntas son: ¿se puede terminar el juego sin dicho ítem?; y si la respuesta es no, ¿dónde las encuentro? Muchas gracias.

Iván Sánchez Haro
Tlalnepantla, Edo. de México

La respuesta a tu primera pregunta es no: sólo con las flechas de plata puedes hacer frente a **Ganon**. Ahora, para obtenerlas presta mucha atención. Al llegar al mundo oscuro, donde está ubicada la pirámide, avanza hacia la derecha, hasta que veas una especie de estacas que bloquean un camino hacia abajo; con ayuda del martillo ábrete paso por ese lugar, y adelante verás una tienda. Dentro vas a poder comprar por la módica cantidad de 100 rupias una bomba gigante; págala y regresa a la pirámide. Sube al primer nivel y del lado izquierdo verás una gran grieta, donde como ya debes estar suponiendo, tienes que colocar la bomba gigante. Al terminar la explosión entra al cuarto, arroja tu arco y un hada un poco pasada de peso te dará las tan preciadas flechas de plata.



En **Donkey Kong Country** de Super Nintendo no puedo terminarlo con el 101%, pues sólo tengo el 100%, lo que quiere decir que me falta solamente un bonus, que debe ser en el mundo de las fábricas, porque ahí me marca que falta algo, pero juro que ya recorrí e intenté todo y el bonus no aparece.

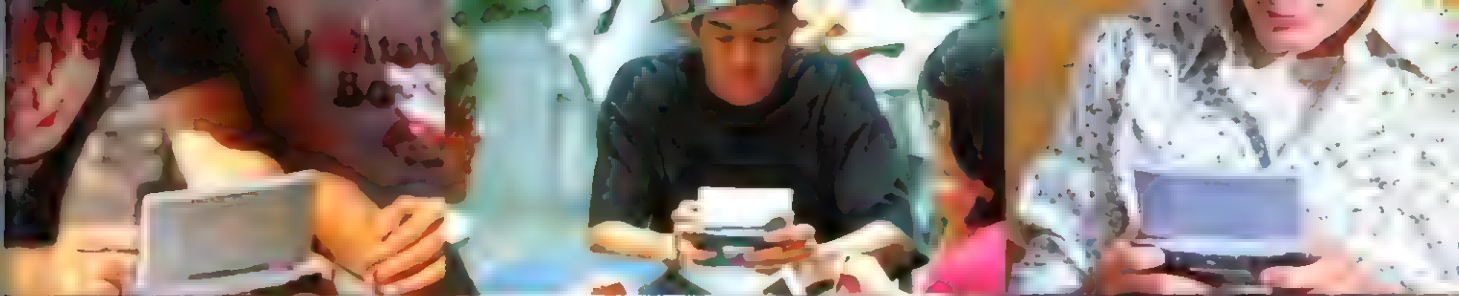
Hugo Mendiola P.
Guadalajara, Jalisco

Bien, Hugo, creemos que podemos ayudarte. Estamos casi seguros de que el bonus que te hace falta lo vas a encontrar en la escena **Blackout Basement**. Ahí llega al primer bonus, el que se encuentra al dejarte caer en el espacio entre dos plataformas. En el momento de que tengas que elegir premio, trata de que en los tres barriles escojas bananas, así al final te van a dar otro barril, que debes estrellar del lado derecho del cuarto para descubrir el tan ansiado bonus que te faltaba. Como podrás haber notado, la dificultad de este cuarto extra radicaba en que se hallaba dentro de otro bonus, por eso siempre es importante explorar todo al cien por ciento.

Estad leyendo la
columna Excluyen
en la página 36

Para enviar tus cartas a la revista Club Nintendo, envíalas por correo ordinario a: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. o por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com. Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subjecto asunto que van dirigidas a la sección Mariados y recuerda incluir tus datos. ¡Hasta la próxima!





▲ Maui
9:21 AM

▲ Londres
8:21 PM



¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!

Seattle
12:21 PM ▶

ES
FÁCIL! 1.

Equíplate

> **2.**

Conéctate

> **3.**

Juega
Retó a tu
al mundo
Nintendo



NINTENDO DS™

www.NintendoWiFi.com

Nuestra portada

TMNT



¡Los cuatro paladines llegan al Wii!

Después de la gran aventura de 1984, cuando el FBI de los Tortugas Adolescentes Mutantes Ninja, Ubisoft nos presentó un título que se ha convertido en un clásico de los videojuegos y en un imprescindible para los fans de la serie, quienes vendrán que volver con las fuerzas del mal usando sus habilidades únicas y sus prácticos armamentos, que los hizo famosos desde su origen en las series de películas de los años 80, y posteriormente su gran paso a la fama en 1987 cuando se estrenó la primera película animada que a muchos de nosotros nos enseñó a ser valientes y a luchar contra el mal. Si quieres descubrir cuáles son las novedades de esta primera entrega hecha para el Wii, ya no por Ultra Nintendo, ¡haz la siguiente información!



Cuando Nueva York esté en problemas, la salvación saldrá directo de las alcantarillas...

Tiempo atrás las tortugas se enfrentaron a temibles enemigos como **Crank**, **Shredder** y su inmenso séquito de soldados ninja que atormentaban las calles de la ciudad, pero ahora Nueva York se ha visto envuelta en una nueva amenaza cuando unas veloces sombras y extrañas criaturas mutantes que posiblemente se encuentren bajo el dominio de **Max Winters** han puesto de cabeza a la Gran Manzana, elevando el índice de criminalidad al máximo; es por ello que nuestros cuatro héroes deberán enfrentar el peligro nuevamente, pero en esta ocasión no sólo lo harán como paladines de la justicia, sino incluso con sus conflictos como humanos. Con el destino de la ciudad en sus manos y su relación familiar resquebrajándose, este será un gran reto a vencer. **Leonardo** y el sabio y poderoso maestro **Splinter** tendrán la responsabilidad de unificar al grupo de jóvenes ninja, o de lo contrario el costo que pagarán será demasiado elevado.

Esta vez **Vanilla Ice** no cantará el **Ninja Rap**, pero habrá tanta acción que no notarás su ausencia...

En esta impactante aventura, podrás controlar a los cuatro héroes principales para experimentar la intensa navegación acrobática, el combate en conjunto y los asombrosos movimientos con los que le patearás el trasero a más de un villano. Cabe destacar que el motor gráfico (*Jade Engine*) utilizado para **TMNT** no es otro sino el que quizá disfrutaste en la trilogía de **Prince of Persia**; a ello le debemos los valores de los escenarios, movimientos acrobáticos que van de saltar desde altos techos o escalar colosales edificios; también se conducirán a través de las cloacas y recorrerán cada esquina de la ciudad para confrontar a sus enemigos.

Al principio sólo podrás pelear como un héroe individual, ya que así lo determina la historia antes de que las tortugas vuelvan a ser un equipo y olviden sus diferencias. No obstante, en posteriores niveles del juego ya tendrás la oportunidad de hacer equipo con otra tortuga para realizar movimientos espectaculares grupales y sorprender a cualquier adversario.



El juego se desarrolla de forma individual y tendrás múltiples movimientos para enfrentar a tus rivales; ¿qué te parece esta patada? Nosotros no quisiéramos estar cerca cuando ocurra esto.



Para patearle el trasero a los enemigos públicos número uno, no hay mejor técnica que el trabajo en equipo; esperemos que **Michaelangelo** no haya comido sus pizzas antes de estos giros.



En esta escena puedes apreciar las similitudes gráficas entre **Prince of Persia** y **Teenage Mutant Ninja Turtles**, las imponentes columnas y los colores claros que ambientan la batalla entre el bien y el mal.

Las tortugas fueron nombradas en honor a cuatro talentosos artistas del Renacimiento: **Leonardo da Vinci**, **Donatello di Betto Bardi**, **Raffaello Santi** y **Michelangelo Buonarroti**.



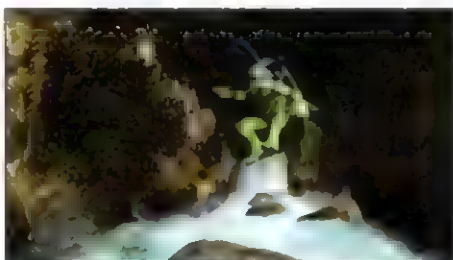
Ubisoft tomó las riendas de este título y llevó a las tortugas a niveles superiores sin menospreciar lo que previamente había logrado Konami. Ahora es un juego más sombrío y no tan infantil.

Juntas, las **Tortugas Ninja** pueden hacer equipo para alcanzar lugares que serían inaccesibles de forma individual o usar sus sorprendentes habilidades personales para encontrar rutas alternas y áreas secretas de la ciudad de Nueva York. Si combinan sus poderes, las tortugas podrán crear una extensa cantidad de ataques devastadores que dejarán boquiabierto a cualquiera.

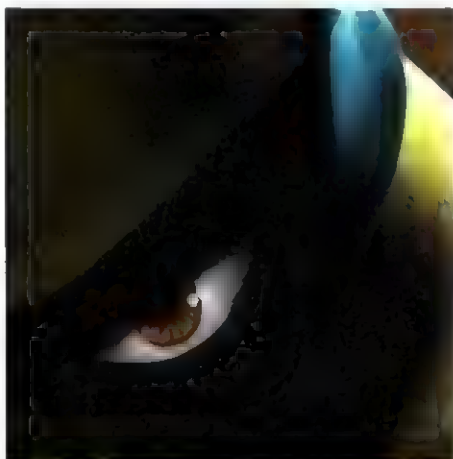


Conforme avances en la aventura, encontrarás criaturas de mayor tamaño y poder. No te dejes intimidar, cada uno de ellos tiene un punto débil y será cuestión tuya explotarlo para derrotarlo con toda facilidad.

Los enemigos son sumamente variados y van desde la banda callejera de los Dragones Púrpura, hasta el típico Clan del Pie; ellos tratarán de destruir de una vez por todas a los héroes verdosos, pero todo dependerá de ti si es que quieres dejarlos ganar o demostrarles quién es el que manda en las cloacas de la ciudad de Nueva York.



No creas que los escenarios se concentrarán en la ciudad... o en las cloacas, también hallarás retos en puntos tan diferentes como este río.



¡Toma esto Van Damme! No eres el único que puede realizar estos ataques. Si quieres noquear a un par de enemigos al mismo tiempo, las patadas aéreas serán una opción interesante.

El primer comic de las Tortugas Ninja fue publicado en mayo de 1984 y se llamó "The Turtles' origin is told"; sus creadores fueron Kevin Eastman y Peter Laird. Como detalle curioso, sus páginas eran a blanco y negro y su tiraje fue de 3,000 ejemplares... (si tienes uno que ya no quieras, aquí te lo cuidamos).



Para salir victorioso en los distintos actos, te recomendamos que hagas uso de las habilidades individuales de cada tortuga; nunca sabes cuándo te podrán sacar de apuros tus armas.

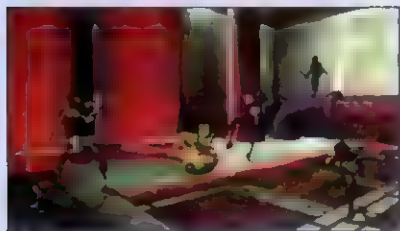
Vive la película y disfruta de detalles extra que incluye el videojuego

En el filme observarás a las tortugas en plena acción, cruzando escenarios sombríos y peligrosos, pero qué mejor que ser tú quien controle a sus personajes favoritos. El videojuego seguirá a detalle los puntos clave de la película, y obviamente se incluirán detalles adicionales que expandirán la experiencia de juego, como diferentes enemigos extraídos directamente de los cómics o situaciones que generarán más acción en escenarios creados específicamente para el videojuego. Al aprovechar el poder del ninjitsu, las cuatro tortugas se tendrán que convertir en maestras del combate. **Leonardo** mostrará su calma en la disciplina cuando confronte a sus rivales, atacando cuidadosamente; **Donatello** se valdrá de su arma para golpear a enemigos distantes y también la usará como un impulsor para columpiarse por todo el escenario. **Michelangelo** es rápido y un peleador con muchísima energía, bueno para los ataques veloces contra enemigos que estén a una corta distancia (ya que sus armas, los chacos, no tienen tanto rango de alcance); pero si hablamos de intensidad en combate cercano, no hay nada que supere el poder de los Sais de **Raphael**. Por separado podrán tener ciertas desventajas, pero en el momento que se unan serán implacables.

¡Échale ojo!

La gente de Ubisoft Montreal ha hecho un buen primer trabajo con las Tortugas Ninja, apegándose bastante al filme, pero no todo es igual; ¿a qué nos referimos? Obviamente en el aspecto visual lucen sorprendentes y más en los videos de introducción, pero dentro del *gameplay* se nota el cambio sutil, con texturas no tan detalladas como en la película (por obvias razones), pero no por ello decimos que gráficamente sea malo, al contrario, notarás que el diseño de escenarios está tan detallado y definido como ocurrió en *Prince of Persia*, y lo checamos en las texturas del suelo o de los objetos y edificios que se aprecian en el escenario. A diferencia de lo que pudieras pensar, *TMNT* no es un título que te sacará canas verdes por su dificultad; de hecho tiene un *gameplay* muy sencillo que no te confundirá con complejos comandos, sino que se presenta ligero ante el control remoto del Wii; además, los niveles no son muy demandantes ya que aunque se presenten múltiples enemigos en pantalla, los podrás derrotar con aparente facilidad. Incluso al principio te costará trabajo vencer a los jefes, pero fiel a la vieja escuela de esta franquicia, después de un rato encontrarás el mejor modo para dominarlos.

¿Tortugas de Persia o Prince of New York?



Es muy común que muchas compañías aprovechen el motor gráfico de uno de sus títulos más reconocidos para darle vida a otro con características similares; tal caso ocurrió con *Quake III*, que brilló por su buen trabajo y lo utilizaron después para *Max Payne*, o como Nintendo, que para sus títulos de Mario generalmente se sigue el mismo motor gráfico; así fue el caso de *TMNT* que Ubisoft Montreal decidió crear bajo la arquitectura de *Prince of Persia* y es por ello que de pronto veremos que las tortugas recorren las paredes de la misma forma que el Príncipe; también otras situaciones como iluminación, valores y diseño de ambientación. Ahora los cuatro héroes son más acrobáticos, sus movimientos son espectaculares, más aún cuando se conjugan para crear ataques devastadores en equipo.

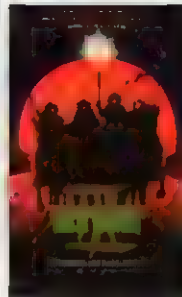
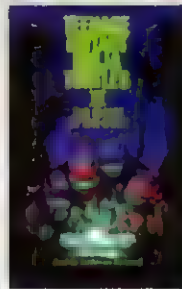
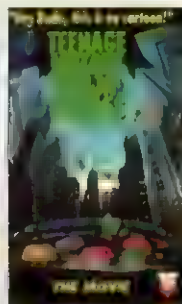
Prepara tu caparazón, porque las tortugas invadirán todos los cines

Para finales de los años 80 las cuatro ninjas ya habían cobrado una popularidad impresionante por sus cómics y la serie animada, e incluso su línea de juguetes se disparó al primer lugar; pero hacía falta una película que describiera las aventuras de los héroes verdosos; así, en 1990, New Line Cinema nos puso en la pantalla grande toda la acción que esperábamos, pero con actores reales que enriquecieron el concepto de *TMNT* y lograron un excelente trabajo a pesar de no contar con tanta tecnología como en estos días; su enemigo infaltable era *Shredder* y su grupo de alimañas. Un año después, los hermanos regresan en una nueva película (*Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze*) para volver a patearle el rostro a *Shredder*, pero él se preparó con un par de bestias (literalmente) que le ayudarían a cumplir su cometido. Ya para 1993 (*Teenage Mutant Ninja Turtles III*), en su cierre de trilogía, los guerreros dejaron atrás el recuerdo de *Shredder*, pero ahora se enfrentarían a una aventura más impactante en donde el grupo debía viajar al pasado para resolver un problema en la era de los samuráis.

Luego de 14 años de ausencia en las salas de cine, *Michaelangelo*, *Raphael*, *Donatello* y *Leonardo* vuelven para salvar a la ciudad de Nueva York (y sus alcantarillas) de una invasión de delinquentes que están apoderándose de todo lo que encuentran. Pero hay un pequeño gran problema, la lucha contra *Shredder* finalizó y ahora ya no está unido el grupo de hermanos y ni la pizza ha logrado el reencuentro (digo, si Menudo y Timbiriche lo hicieron, ¿por qué las tortugas no?); pero como dice Carmen Salinas... "esto pasa hasta en las mejores familias". No obstante, la ciudad no puede perderse, así que *Leonardo* se embarca en una travesía por impedirlo y en el camino logrará unificar al legendario grupo de ninjas que, con humor, disciplina y trabajo en equipo, se enfrentará a los monstruos y soldados liderados por *Max Winters*. Como te hemos comentado, la película se presenta plenamente en animación CGI y no en *Live Action* como la anterior trilogía, con una temática más madura que seguramente disfrutarás.

TMNT será una película que disfrutarás sin importar la edad que tengas; además, en esta ocasión se cambia la modalidad *Live Action* por los gráficos generados por computadora, logrando escenarios impresionantes y gratas secuencias de acción.

La cinta está dirigida por Kevin Munroe (*Freaky Flyers*) y escrita por Kevin Eastman y Peter Lair, creadores del cómic y de los personajes. Además, como talento de voz podremos escuchar a gente importante de la talla de Kevin Smith (*Dogma*), Laurence Fishburn (*Matrix*), Patrick Stewart (*X-Men*) y las bellas Ziyi Zang (*Memoirs of a Geisha*) y Sara Michelle Gellar (*Buffy the Vampire Slayer*). Buen cast, ¿no?



Las Tortugas Ninja han permanecido durante generaciones en el corazón de los fans; prueba de ello son las ahora cuatro películas y series animadas que se han logrado en torno de los héroes adolescentes. En los tres primeros filmes, disfrutamos de escenas llenas de acción, humor y hermandad y esto se verá reflejado en la próxima cinta que nos pondrá a cuadro a nuevos enemigos, retos más profundos y mucha más acción.

Aquí es cuando
apantallas al mundo.

¡Ahí sí, las dos pantallas a color son aún
más brillantes, y la pantalla inferior táctil
prepara una manera completamente
nueva de jugar y controlar los juegos.



Lighter. Brighter.

Descubre si eres cazador o presa
con Metroid Prime Hunters.

NINTENDO **DS** lite

Nintendo DS Lite is a trademark of Nintendo. Game and system sold separately. Nintendo logo is a trademark of Nintendo.

RAYMAN

RAVING RABBIDS

¡Los conejos locos invaden el Nintendo DS!

Después del éxito de Rayman Raving Rabbids para el Wii, Ubisoft nos trae este divertido concepto a nuestro portátil consentido: el Nintendo DS. En esta ocasión Rayman debe enfrentarse a los alocados conejitos en un juego al estilo de la vieja escuela, con plataformas y mucha acción. Afortunadamente, no es sólo una adaptación para sacar provecho del éxito de la versión de Wii; RRR para DS aprovecha muy bien las capacidades del sistema para ofrecernos una experiencia divertida y llena de emocionantes aventuras al estilo Rayman.



Compañía **Ubisoft**
Categoría **Acción**
Clasificación **Everyone**
Jugadores. **1**
Desarrollador **Ubisoft Montpellier**

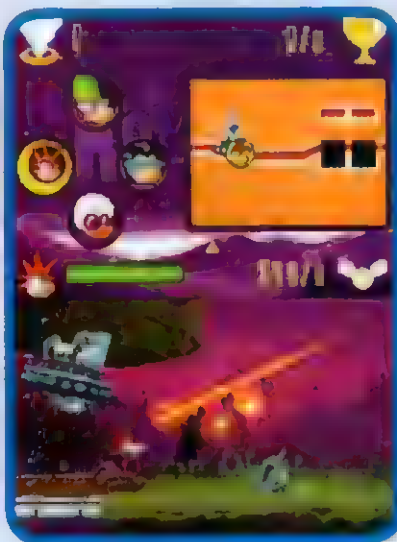
Conejos vengativos

La historia del juego nos dice que hace mucho tiempo, en el mundo de **Rayman** habitaban unos conejos de poca inteligencia y una gran ingenuidad llamados **Rabbids**, cuya naturaleza dócil los convertía en el blanco de las burlas y bromas de todas las demás especies; un día, los **Rabbids** desaparecieron de la faz de la Tierra y jamás se les volvió a ver... hasta ahora. Después de planear su venganza, han lanzado un ataque total para invadir el mundo que alguna vez los ridiculizó.



Tres formas para divertirte

El juego cuenta con varios modos para mantenerte ocupado por un buen rato; el de un solo jugador es donde vives la historia de **Raving Rabbids**; el **multiplayer** te permite retar a un amigo vía Wi-Fi; y el modo de ataque, que contiene varios divertidos minijuegos para esos clásicos momentos en los que esperas a tus amigos o estás aburriéndote en la típica fiesta familiar.

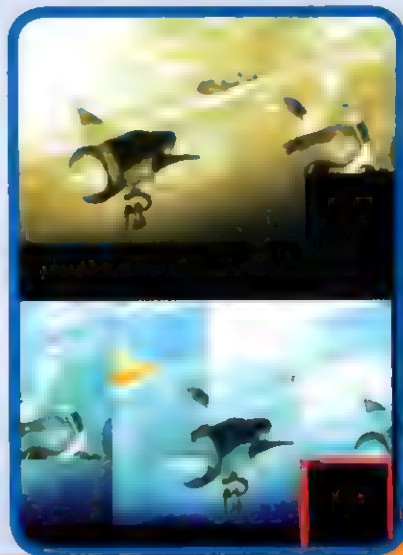


Aprovechando al DS

Para jugar **RRR** tendrás que ser muy hábil con el **Stylus** y también saber utilizar el micrófono del DS, pues muchas partes requerirán que te la pases soplando para deshacerte de los molestos **Rabbids**. El **Stylus** se utiliza para controlar varias acciones de **Rayman** como dar golpes, girar, o bien, dibujar en ciertos eventos del juego. En las partes en donde corres debes soplar en el micrófono para mandar a volar literalmente los obstáculos que encuentres, además de ir incrementando tu velocidad constantemente. La pantalla inferior es donde se llevará a cabo toda la acción, y en la superior verás el mapa y otras cosas importantes.

¡Al ataque!

Básicamente, la trama y desarrollo del juego siguen la misma temática de su hermano mayor de Wii; pero por obvias razones, tiene diferencias en cuanto a *gameplay* y eventos. Tu misión es derrotar a los pobres **Rabbids** y evitar que logren su propósito; para ello, **Rayman** necesita de tu habilidad para encarar todos los retos y misiones de la aventura. Durante tu recorrido por las escenas de **Raving Rabbids** encontrarás a diferentes especies de conejitos, los cuales, aunque comparten el mismo objetivo, tienen diversas habilidades, personalidad, y presentan retos distintos.





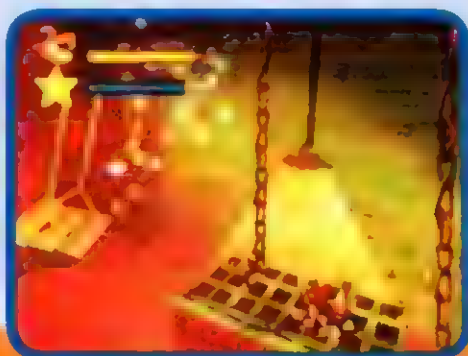
Una pequeña ayuda de tus amigos

Rayman estará a tu disposición listo para la aventura con todas sus habilidades básicas como correr, saltar, su movimiento de helicóptero y sus golpes, pero no viene solo; también podrás controlar a los guardianes de los 4 elementos (tierra, aire, fuego y hielo) para que te asistan en los combates y acabes con los **Rabbids**. Cada guardián tiene sus propios atributos y poderes, pero de igual manera tienen sus debilidades, y tendrás que saber usarlos con cuidado para no perder. Finalmente, el robot de **Rayman** es el último de los personajes controlables de **Raving Rabbids**.



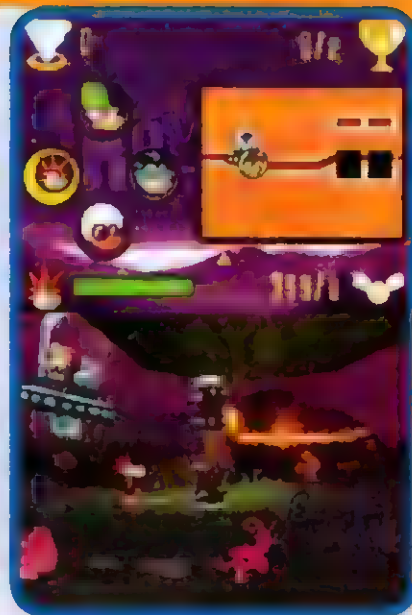
Modo multiplayer

La verdad es que llamarle "multiplayer" nos resulta un poco inapropiado, pues la palabra nos hace pensar instintivamente en cuatro personas disfrutando de la acción de un juego, siendo que **Raving Rabbids** sólo permite enfrentamientos entre dos jugadores. Debido al tipo de los minijuegos, creemos que no era tan difícil haber extendido el número de participantes para hacerlo más recomendable y aumentar el *replay value* del juego, pero aun así pasa un buen rato compitiendo en **RRR**.



Bueno y punto

Básicamente, **Rayman Raving Rabbids** es un buen juego, pero sentimos que le faltó un poco para ser 100% recomendable. La mecánica de los minijuegos y los eventos dentro del modo principal son buenos, pero no es nada que no se haya visto anteriormente. Tal vez es uno de esos casos en donde la versión casera opaca a la portátil, pues **RRR** para Wii es tan bueno, que cuando juegas la de DS te quedas esperando algo más. Te recomendamos que antes de adquirirlo lo pruebes para evitarte un disgusto; aunque si eres fan de **Rayman**, entonces sí puedes añadirlo a tu colección con los ojos cerrados.



RANKINGS



CROW: 8.0

Disfruté mucho la versión de Wii y por supuesto no me perdí la oportunidad de echarle el ojo a **Rayman Raving Rabbids** para el NDS. El cambio de un título enfocado a los minijuegos a una aventura clásica me pareció acertado, para que no sea repetitivo con su antecesor. Los gráficos no son reveladores y no inventan la fórmula, pero los disfrutarás bastante al igual que la historia, que está plagada de humor, acción y muchas aventuras que deberás cursar para completar los objetivos.



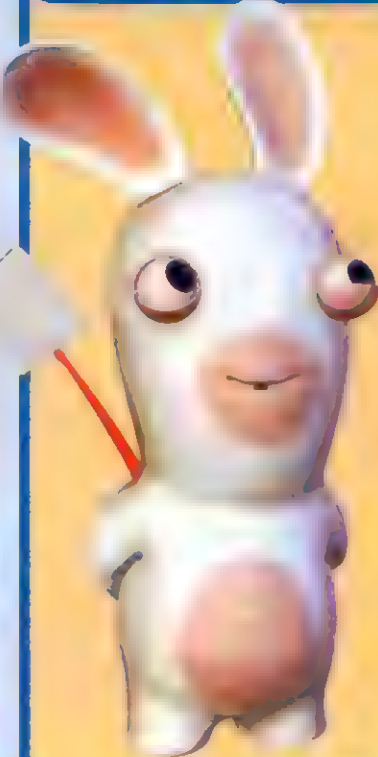
MASTER: 7.5

Después de haber visto lo que se logró con la versión de este juego para Wii, es difícil que algo más te sorprenda, pero por fortuna, esto ha sucedido en la adaptación del concepto a Nintendo DS. No estoy diciendo que esté mejor que el de Wii, pero verdaderamente el ingenio con el que se han aprovechado las características técnicas del sistema lo vuelve bastante divertido. A mi parecer su punto malo está en que sólo permite que dos personas participen en los minijuegos; hubiera sido ideal jugarse entre mínimo cuatro; pero bueno, simplemente disfrutelo.



PANTEÓN: 7.0

La serie de **Rayman** nunca ha sido de mis favoritas, pero tengo que admitir que los últimos juegos han sido bastante buenos, especialmente **Rayman Raving Rabbids**, para el Nintendo Wii. Por desgracia, siento que le faltaron varias cosas para poderlo recomendar; por eso te exhorto a que mejor vayas por otra opción como **Castlevania Portrait of Ruin** si deseas una buena aventura, o **Mario Kart DS** si quieres un genial *multiplayer*. Si ya tienes la versión de Wii, mejor quédate con esa y no busques más.



1



10

Cuestión de Perspectiva

Incluso desde la llegada del polígono, el 2-D y 3-D han estado enredados en una amarga lucha por el corazón de los jugadores. Pero **Super Paper Mario** finalmente ha encontrado una manera de que esos dos puntos de vista rivales trabajen juntos.

Por Steve Thomason



El último esfuerzo de los aclamados desarrolladores de Intelligent Systems te permite alternar entre la perspectiva 2-D y 3-D. Uno podría estar tentado en llamarlo la primera aventura en 5-D (toma eso, Kutaragi). O de cierta forma, uno de los más prometedores e inventivos títulos del 2007.

Cambio de página

En la saga de Mario, los niveles son planos, pero en algunos casos, como en el nivel "The Spiny Spin" de Super Mario Bros. 2, el nivel cambia de perspectiva y se convierte en un mundo 3D. Esto es algo que no se veía en otros juegos de la época, y que fue una gran innovación. En este nivel, Mario debe cruzar un río de lava y evitar a los Spiny, que son enemigos que se lanzan desde el cielo. El nivel es muy divertido y desafiante, y es uno de los mejores de la saga.

Más allá del pliegue

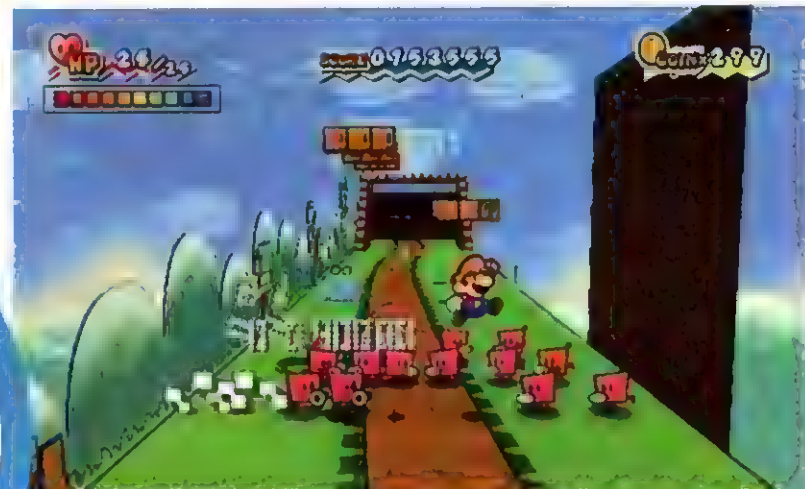
En la saga de Mario, los niveles son planos, pero en algunos casos, como en el nivel "The Spiny Spin" de Super Mario Bros. 2, el nivel cambia de perspectiva y se convierte en un mundo 3D. Esto es algo que no se veía en otros juegos de la época, y que fue una gran innovación. En este nivel, Mario debe cruzar un río de lava y evitar a los Spiny, que son enemigos que se lanzan desde el cielo. El nivel es muy divertido y desafiante, y es uno de los mejores de la saga.



Los enemigos enormes son clásicos en la saga de Mario, pero si crees que lo que ves en la foto es todo, no has visto nada.



Asombroso, ¿no es así? ¿Por qué no podemos tener más de este esplendor dibujado a mano en otras consolas? Sería algo fabuloso.



Cambiar a la tercera dimensión a menudo te revelará un ítem o un tesoro oculto, pero algunas veces te resultará con terribles consecuencias.



El primer juego de Super Mario Bros. en el que Mario no es el protagonista principal es Super Mario Bros. 2. En este juego, Mario es el protagonista principal, pero también hay otros personajes que pueden jugar. El juego se desarrolla en un mundo llamado Yoshi's Island, donde Mario y los otros personajes deben salvar a Yoshi y a los otros animales de los malos. El juego es muy divertido y tiene muchas cosas que hacer. Si quieres jugar a Super Mario Bros. 2, puedes encontrarlo en muchos lugares. También puedes jugarlo en línea.

El segundo juego de Super Mario Bros. en el que Mario no es el protagonista principal es Super Mario Bros. 3. En este juego, Mario es el protagonista principal, pero también hay otros personajes que pueden jugar. El juego se desarrolla en un mundo llamado Super Mario Bros. 3, donde Mario y los otros personajes deben salvar a Yoshi y a los otros animales de los malos. El juego es muy divertido y tiene muchas cosas que hacer. Si quieres jugar a Super Mario Bros. 3, puedes encontrarlo en muchos lugares. También puedes jugarlo en línea.

El tercer juego de Super Mario Bros. en el que Mario no es el protagonista principal es Super Mario Bros. 4. En este juego, Mario es el protagonista principal, pero también hay otros personajes que pueden jugar. El juego se desarrolla en un mundo llamado Super Mario Bros. 4, donde Mario y los otros personajes deben salvar a Yoshi y a los otros animales de los malos. El juego es muy divertido y tiene muchas cosas que hacer. Si quieres jugar a Super Mario Bros. 4, puedes encontrarlo en muchos lugares. También puedes jugarlo en línea.

Superamigos

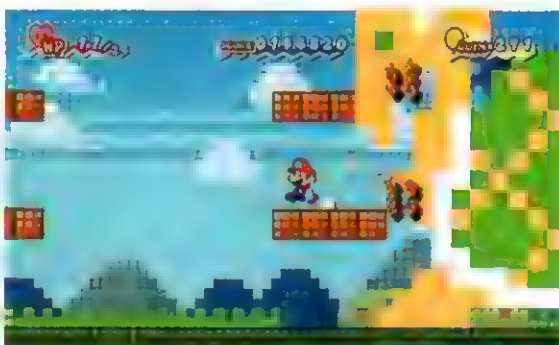
El cuarto juego de Super Mario Bros. en el que Mario no es el protagonista principal es Super Mario Bros. 5. En este juego, Mario es el protagonista principal, pero también hay otros personajes que pueden jugar. El juego se desarrolla en un mundo llamado Super Mario Bros. 5, donde Mario y los otros personajes deben salvar a Yoshi y a los otros animales de los malos. El juego es muy divertido y tiene muchas cosas que hacer. Si quieres jugar a Super Mario Bros. 5, puedes encontrarlo en muchos lugares. También puedes jugarlo en línea.



Llegar a la puerta parece imposible con esa barrera estorbando en el camino...



Y nosotros pensamos que los escenarios del Mushroom Kingdom eran extraños...



Ese Koopa debió tomar muchas "vitaminas" en los últimos 20 años.



El rey Koopa nunca fue bueno en la diplomacia.

pero siempre ayuda tener una perspectiva diferente.



La variedad del juego es importante. Aquí se transforma por breve en un shooter.



Esto es lo que pasa cuando se sobre-pueblan las aguas.

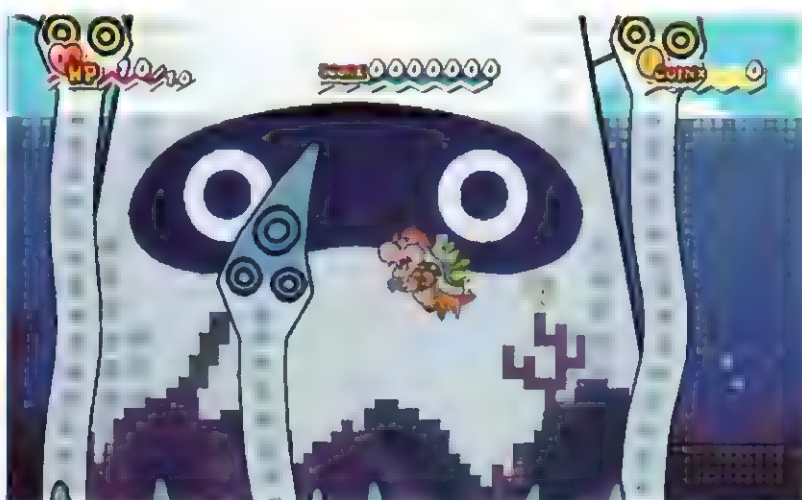


Marchando a una diferente linja

En esta ocasión, el juego de Super Mario Bros. 2 presenta una gran variedad de enemigos y objetos que se pueden encontrar en el mundo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o en pareja. El objetivo del juego es rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser. El juego se divide en cuatro mundos, cada uno con sus propios niveles y enemigos. El mundo 1 es el más fácil, mientras que el mundo 4 es el más difícil. El juego también incluye una gran variedad de objetos que se pueden encontrar en los niveles, como monedas, estrellas y corazones. Estos objetos pueden ser utilizados para mejorar a Mario o para derrotar a los enemigos. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o en pareja. El objetivo del juego es rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser.

El juego de Super Mario Bros. 2 es un clásico de la serie. En este juego, Mario y Luigi deben rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser. El juego se divide en cuatro mundos, cada uno con sus propios niveles y enemigos. El mundo 1 es el más fácil, mientras que el mundo 4 es el más difícil. El juego también incluye una gran variedad de objetos que se pueden encontrar en los niveles, como monedas, estrellas y corazones. Estos objetos pueden ser utilizados para mejorar a Mario o para derrotar a los enemigos. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o en pareja. El objetivo del juego es rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser.

El juego de Super Mario Bros. 2 es un clásico de la serie. En este juego, Mario y Luigi deben rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser. El juego se divide en cuatro mundos, cada uno con sus propios niveles y enemigos. El mundo 1 es el más fácil, mientras que el mundo 4 es el más difícil. El juego también incluye una gran variedad de objetos que se pueden encontrar en los niveles, como monedas, estrellas y corazones. Estos objetos pueden ser utilizados para mejorar a Mario o para derrotar a los enemigos. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o en pareja. El objetivo del juego es rescatar a los siete príncipes que han sido secuestrados por Bowser.



Bowser está a punto de conseguir una dotación completa de calamar... ¿será capaz de comérselo antes de que empiece a oler mal?



Esta escena nos hace recordar aquel grandioso juego de Super Mario Bros. 2, ya que te permitía cargar enemigos u objetos y arrojarlos a los demás.



Mario se la ha pasado brincando sobre la cabeza de los enemigos durante mucho tiempo, así que no lo culpes si quiere lucirse un poco.



CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO

Prince of Persia
RIVAL SWORDS



UBISOFT™

© 2007 Ubisoft

LUNAR KNIGHTS

WORKING TITLE

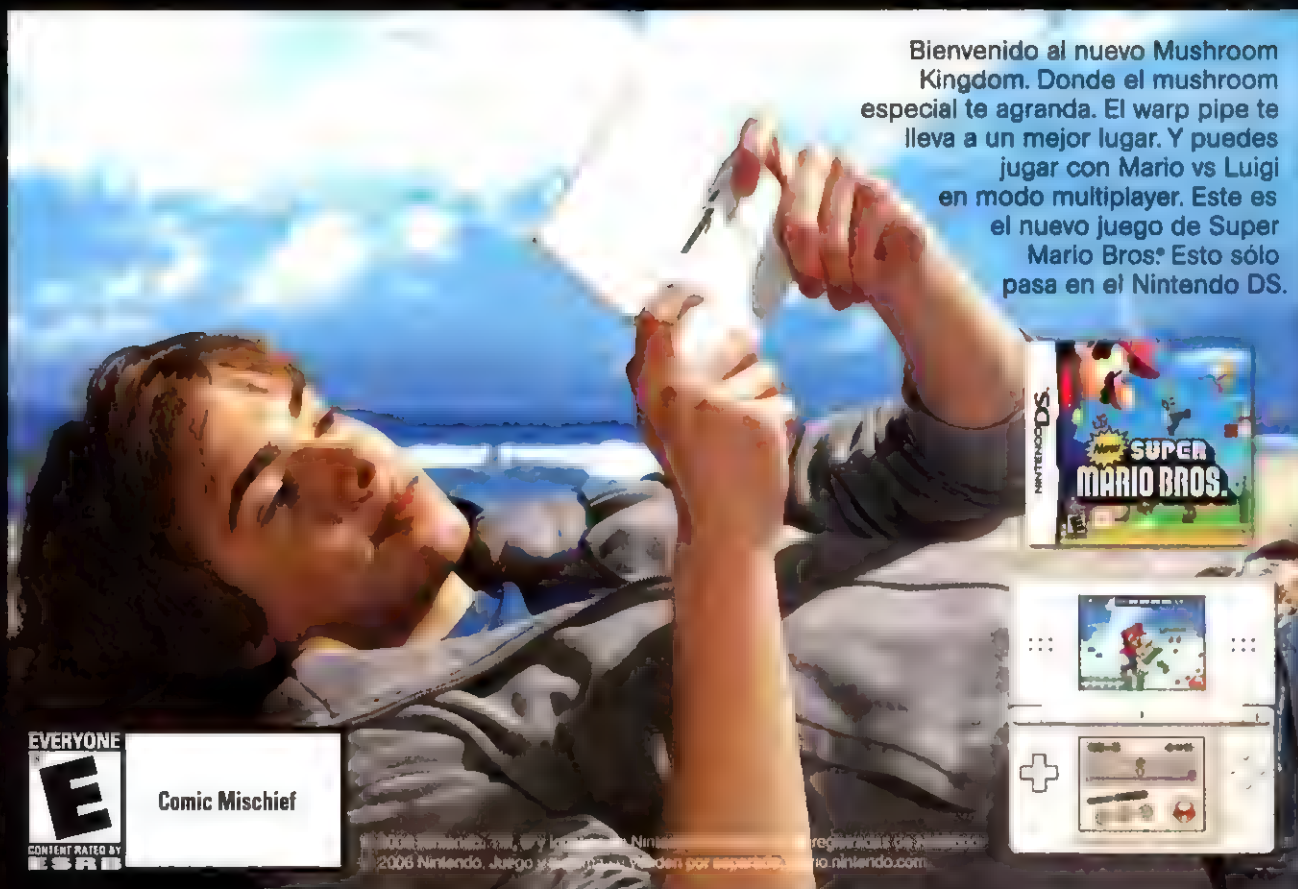


KONAMI

CLUB NINTENDO



**AQUÍ ES
CUANDO
TE VAS
A UN
LUGAR
MEJOR.**



Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY
ESRB

Comic Mischief

© 2006 Nintendo. Juego y personajes de Super Mario Bros.® y Luigi. Nintendo y Super Mario Bros. son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com

NINTENDO DS

LOST in BLUE 2



© 2006 Konami

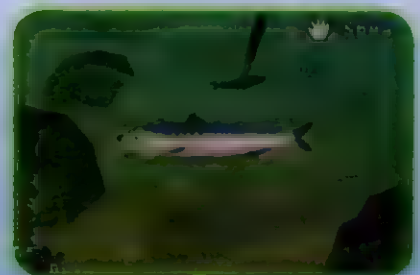
El regreso a la laguna azul

En la aventura anterior fuiste testigo de cómo un par de jóvenes quedaron varados en una isla desierta en la que sólo su ingenio y ganas de sobrevivir serían las bases para enfrentar esta nueva vida, tal y como ocurriera en aquella película ochentera de Brooke Shields. Pero esa no fue la primera historia, ya que anteriormente, para el Game Boy Color (Konami, 1999) apareció un título llamado *Survival Kids* y fue el que dio origen a lo que hoy conocemos como *Lost in Blue*. Si te gustan las historias de supervivencia como *Lost*, *Robinson Crusoe* o *Cast Away*, esta secuela es lo que buscas.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**

En *Lost in Blue 2* vivirás nuevamente una aventura de supervivencia, cuando Jack y Amy naufraguen en una isla desierta, donde deberán enfrentar sus mayores temores y un sinfín de situaciones adversas mientras descifran los secretos y peligros que se ocultan en la profundidad de la misteriosa isla. El modo de juego es bastante simple: en la pantalla superior podrás observar las estadísticas principales, así como un detalle de los personajes y el mapa que te servirá para evitar que te pierdas en la isla, o para que busques posibles rutas alternas o hacia qué parte encuentran los ríos o los puntos de interés.

Por otro lado, en la pantalla táctil podrás disfrutar de la imagen del escenario y las acciones de tu personaje en una perspectiva que puede variar de primera a tercera persona dependiendo de las circunstancias. Usando la pantalla táctil podrás seleccionar los ítems y hacerlos funcionar, como por ejemplo si encuentras una vara, podrás frotarla directamente con el *Stylus* para crear fuego, o si quieres pescar, tendrás la oportunidad de dirigir el anzuelo (o en este caso la lanza) con mayor precisión. Gracias a las características del Nintendo DS, los desarrolladores pueden ofrecer experiencias como *LiB2*.



mini-juegos como tiro con arco y carpintería, así como también para cocinar o trabajar con tus herramientas.

Desarrolla las habilidades de tus personajes

A través de la historia podrás interactuar con ambos protagonistas (Jack o Amy) y cada uno de ellos cuenta con habilidades propias de supervivencia, así como finales especiales. Al ser un videojuego con cierto toque de realismo, deberás cuidar las necesidades físicas de los naufragos, como por ejemplo, debes evitar que su nivel de hidratación no decaiga tanto, así como que estén bien alimentados para que su grado de resistencia les permita realizar todas las actividades diarias; para que te des una idea, el cuidado es similar al que le procurabas a tu Tamagotchi, Nintendogs o mejor dicho a tu Sim, sólo que aquí no hay tiendas para comprar cosas, sino que vas a tener que aplicar tus habilidades para cazar y preparar tu propio alimento.

En la modalidad de dos jugadores participarás en diversos minijuegos de supervivencia a través de conexión inalámbrica local.

Ten cuidado, los peligros te acecharán en cualquier momento

Al ser una isla desierta, encontrarás múltiples circunstancias adversas en tu aventura; un claro ejemplo son las criaturas salvajes que estarán al pendiente de tus acciones y podrán volverse en tu contra en cualquier momento. Pero no sólo la vida salvaje será tu enemiga: las condiciones del clima serán parte fundamental de la historia y debes estar prevenido, ya que en cualquier momento puede originarse un tsunami o un terremoto que destruya todo lo que has creado con tu esfuerzo; obviamente también encontrarás trampas que te ponga la misma naturaleza mientras exploras lo profundo de la isla, así que checa bien los lugares que pisas o lo que comes... no vayas a arrepentirte después.

El gameplay no cambia con respecto a su antecesor, los comandos son muy sencillos y todo lo podrás controlar a través de la pantalla táctil.



Si Gilligan pudo, ¿tú por qué no?

No importa qué edad tengas o cuán hábil seas en los videojuegos, aquí el reto a vencer no son combinaciones de botones exageradas o acertijos que pondrán en jaque tu cerebro, ya que todas las acciones son simples pero aun así requerirán que pongas a trabajar tu imaginación. ¿Cómo encender una fogata? ¿Cómo atrapar un pez? O mejor aún, ¿con qué herramienta hacerlo? Pues son cuestiones lógicas que seguramente aprendiste en los boy-scouts, o viendo *Lost* una de dos, o si ya tienes más edad, pues en *La Isla de Gilligan*, aunque aquí no habrá ni un millonario ni una Ginger que le pongan diversidad a la historia. Uno de los mayores atractivos es la facultad de crear tus propias herramientas y utensilios de cacería, como arcos, flechas, lanzas y hasta una choza que te proteja del mal tiempo.

RANKINGS

1

10

CROW: 7.0

Me gustan los juegos tipo *Harvest Moon* o *Lost in Blue*, pero debes tenerles mucha paciencia como cuando juegas *The Sims*. Son títulos que te mantienen atrapado en la historia y que hacen que te involucres en la historia de los personajes, pero siento que aun así le hacen falta muchos elementos que lo hagan más dinámico. Desde el punto de vista gráfico es ligeramente mejor que el anterior, aunque todavía se notan los píxeles en los escenarios y en los detalles del *background*. Me gustó la interacción entre ambos personajes y el frecuente uso del *Stylus*; lo que no me agradó es lo lineal que puede llegar a ser después de horas de juego.

PANTEÓN: 8.0

Perdido en una isla paradisíaca, sin nadie alrededor, lejos del mundanal ruido, con una bella chica ¡vaya!, parece que *Lost in Blue* no es un juego, sino una fantasía hecha realidad. Siguiendo la temática del primer juego y ofreciéndote pocas cosas innovadoras, *LIB2* es una buena opción, pero no podría decir que es uno de esos títulos obligados para la colección. Si te gustó el primer *LIB* y los simuladores en general, no te lo puedes perder, pero si deseas algo más dinámico, entonces te recomiendo que mejor te decidas por otro título como *Castlevania Portrait of Ruin*, por ejemplo. De cualquier manera, la mejor opinión es la tuya, así que pruébalo antes de que gastes tu domingo y verás si te conviene o no.

MASTER: 8.0

Los simuladores siempre me han gustado mucho, y este no es la excepción; es muy bueno, quizá ya no tiene aquella sensación de sorpresa de su primera parte, pero se han agregado nuevos elementos para que los que jugaron la precuela no se sientan defraudados. El aspecto gráfico mejoró bastante, se notan unas texturas mucho más definidas y ambientes mejor recreados, lo que en conjunto nos ofrecen una gran experiencia de juego, que se vuelve una obligación, más si no disfrutaste el primer juego. Lo recomiendo ampliamente para todos aquellos que quieran vivir toda una aventura romántica y sean fans del anime como yo.

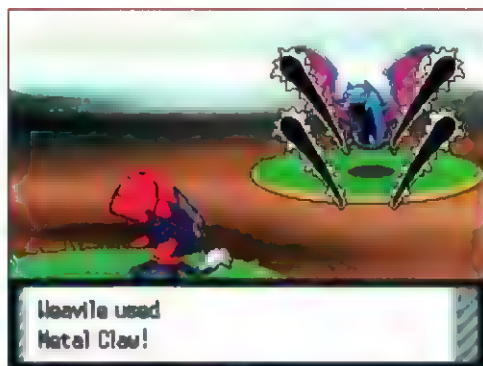
COSAS DE CRIATURAS

7

Cosas importantes que debes saber de Pokémon Diamond & Pearl

La fiebre **Pokémon** retoma fuerza con los elegantes **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** que vienen para el DS. Conoce siete de sus geniales características.

Por Chris Shepperd



¡Conoce a los primeros!

1

Pokémon Diamond y **Pokémon Pearl** continúan con la tradición de los **Pokémon** tipo RPG al presentarte la primera decisión importante del juego: elegir al **Pokémon** con el que comenzarás tu jornada. Tres **Pokémon** nuevos estarán disponibles: **Chimchar**, de tipo Fire, **Piplup**, de agua, y **Turtwig**, tipo Grass. No podrás capturar a ninguno de ellos en estado salvaje; tendrás que intercambiar con otros entrenadores para tener a los tres primeros **Pokémon**. El **Pokémon** que elijas tendrá un gran impacto en tu aventura en varias formas. Primero, tu primer **Pokémon** será ligeramente más fuerte, haciéndolo un elemento importante en tu equipo. Por ejemplo, el **Pokémon** de tipo Water, **Piplup**, aprende Water Gun muy pronto; este movimiento es un gran complemento para los ataques de los **Pokémon** que encontrarás al comenzar la historia. Segundo, los entrenadores veteranos saben bien que las fuerzas y debilidades del primer **Pokémon** influyen en la dificultad de ciertas partes del

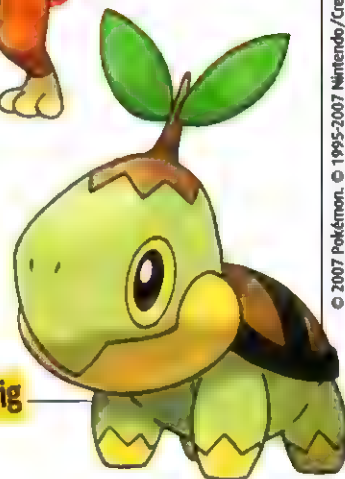
juego. Por ejemplo, si empiezas con **Chimchar**, del tipo Fire, pasarás sin problemas los lugares iniciales del juego donde encuentras a muchos enemigos tipo Grass y Bug. Pero cuando te veas rodeado por los de tipo Water, estarás en problemas si no realizas buenos ajustes estratégicos. En contraste, pasa lo opuesto con **Turtwig**, de tipo Grass; él tendrá un buen reto contra los de su misma clase, pero acabará sin problemas con los Water. Finalmente, los juegos se enfocan mucho en fortalecer la unión especial entre el entrenador y su **Pokémon**; tú tienes una razón para haber seleccionado a tu monstruo de bolsillo, y ese lazo estará contigo para siempre.



Chimchar



Piplup



Turtwig

Señalar es bueno

2

La pantalla táctil del DS ha mejorado el **gameplay** de **Pokémon** en varias formas. Las batallas en lo particular son más fluidas gracias al DS. Cuando estás escogiendo un ataque, los botones en la pantalla táctil desplegarán información básica como el nombre del movimiento, su tipo, y cuántos PP te quedan. La selección de ítems está dividida en categorías: Restore Items, Status Healers, Battle Items, y Poké Balls; y todos ellos están bien organizados en cada sección. No te preocupes, entrenador; los cambios no afectan el desarrollo clásico de los combates, sino que te ayudan a tener un mejor manejo de los nuevos ítems, **Pokémon**, y de sus movimientos como nunca antes. Si prefieres emplear el Control Pad para seleccionar las cosas, puedes hacerlo, es tu decisión.

Fuera de la batalla, la pantalla táctil tiene otros usos importantes. Mientras te encuentras explorando todos los lugares de Sinnoh, la pantalla inferior tiene acceso a tu Pokétch. También puedes usar tu Stylus para interactuar con tu Pokédex. La lista de **Pokémon** aparece en la pantalla superior; para recorrerla, giras una rueda que parece una Poké Ball en el lado derecho de la pantalla. Una vez que hayas encontrado el monstruo que estabas buscando, puedes examinar todos sus detalles, incluyendo tamaño, localización y su sonido característico. Estas son sólo algunas de las cosas que puedes hacer con tu Stylus.



No importa qué función del Pokétch estés usando, tu Stylus es todo lo que necesitas para encontrar la información que buscas.

Tendrás rápidamente toda la información pertinente acerca de tu **Pokémon** con ayuda del Pokédex que emplea la pantalla táctil.



No más excusas; los botones descriptivos hacen que una mala selección de ataque o ítem sea virtualmente imposible.

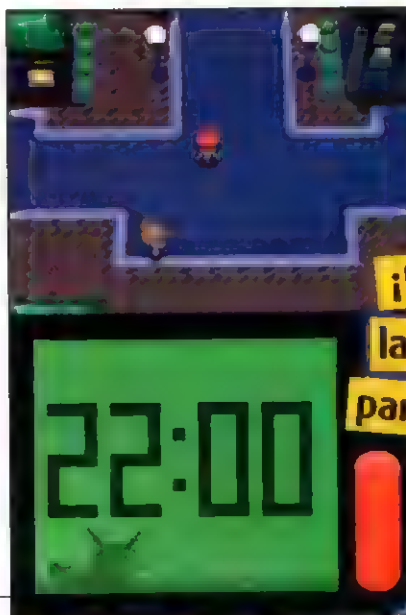


Del crepúsculo al amanecer

3

Cuando se introdujo un reloj en tiempo real en **Pokémon Gold** y **Silver**, los fans simplemente lo amaron. Parecía destinado a ser un elemento obligatorio en la serie; pero cuando llegaron las versiones **Ruby** y **Sapphire**, se perdió esta característica. Por fortuna, **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** reintroducen el sistema de una genial manera.

El período de 24 horas está dividido en cinco fases: mañana, día, tarde, noche y medianoche. Algunos **Pokémon** tienden a aparecer más en cierta fase del día; un **Pokémon** puede aparecer más seguido en un lugar en la mañana que en otra hora, por ejemplo. La información del área en donde se puede localizar a alguno de los monstruos está señalada en el Pokédex con un sol en la pantalla inferior.



Al caer la noche, las luces de las calles de la ciudad se prenden para iluminar tu camino.

¡La noche es la hora perfecta para jugar Pokémon!

Los nuevos Pokémon legendarios

4

Los Pokémon legendarios como Lugia, Ho-oh, Groudon, Kyogre, Suicune, Raikou, y Entei han sido siempre lo máximo para los entrenadores. Estas misteriosas criaturas son

normalmente únicas y muy poderosas; atraparlas requiere de todos tus conocimientos y habilidad para los combates Pokémon. En los juegos para el DS, los legendarios son impresionantes; **Palkia** es un enorme Pokémon de color azul que se dice que tiene el poder de manipular el tiempo; mientras que el gigante morado, **Dialga**, puede distorsionar el espacio. No se sabe mucho acerca de estos raros Pokémon, excepto que sólo pueden ser capturados en sus respectivas versiones. Cada uno aparecerá en la portada de sus juegos.

Palkia

Dialga

¿Viajan por el
tiempo y espacio? ¡Einstein
adoraría a los Pokémon!

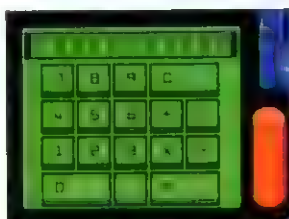
El poder en tu muñeca

5

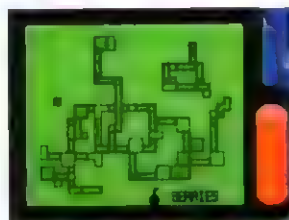
Mientras te encuentras explorando todos los lugares de Sinnoh, la pantalla inferior tiene acceso a tu Pokétch, una herramienta multifuncional en donde los entrenadores pueden encontrar lo indispensable. Si eres hombre, el Pokétch será azul; si eres mujer, éste será rosa. El Pokétch es básicamente una minicomputadora que almacena una gran variedad de aplicaciones. Cuando comienzas, las características del aparato son limitadas; tiene reloj, contador de pasos, checadore de status de **Pokémon**, y una calculadora. Conforme vas progresando por el juego, irás encontrando más aplicaciones, como un block de notas y un localizador de ítems. Eventualmente, incluirá un programa que te mantiene al tanto de los **Pokémon** que dejaste en el **Pokémon Day Care** y un monitor de árboles de berries. El Pokétch se controla completamente con la pantalla táctil; pero sus grandes botones te permiten usarlo aun sin el **Stylus**. Hay 20 aplicaciones en total, pero deberán ser activadas y obtenidas poco a poco.



Pokétch



Algunos minijuegos requieren que realices varios cálculos matemáticos para ganar.



Hay una gran cantidad de árboles de berries en Sinnoh. Usa el Pokétch para ubicarlos a todos.

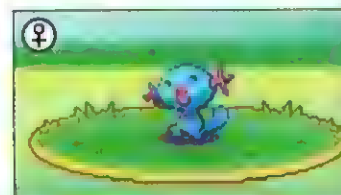
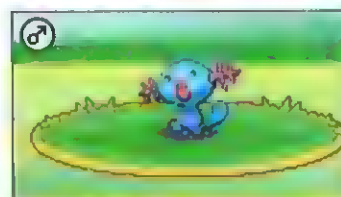


El contador de pasos es otro elemento de los juegos de **Pokémon**. Ahora podrás ver realmente cuántos pasos has dado.

¿Tienes un macho o hembra?!

6

El género ha sido una parte importante en la serie, pero hasta ahora, los **Pokémon** macho y hembra se han visto iguales. **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** introducen varias diferencias visuales para los **Pokémon** dependiendo de su género. Aun los más conocidos como **Pikachu**, tienen un cambio gráfico. Claro que algunos **Pokémon** son iguales en ambos géneros, otros son solamente macho (o hembra, en su defecto), y un tercer grupo son los que no tienen género específico (como los legendarios). Obviamente esto repercute en el momento de criar **Pokémon**, así como en otros detalles como ciertos movimientos, por ejemplo el ataque **Attraction**, el cual funciona de la misma manera que antes.



Fíjate en las antenas de **Wooper**; el macho tiene más cuernos que la hembra. Las diferencias de género entre **Pokémon** son evidentes, aunque no es una regla.

Nota la diferencia

7

Generalmente, no importando la versión que juegues, el **gameplay** será el mismo; pero habrá ciertas diferencias entre ambos juegos. Una de las más prometidas es que algunos **Pokémon** son exclusivos para una versión solamente. Por ejemplo, si tratas de completar tu Pokédex en **Pokémon Diamond**, tendrás que intercambiar con un amigo que tenga la versión **Pearl**. La lista completa de los **Pokémon** exclusivos para cada versión todavía está por anunciarse, pero **Palkia** y **Dialga** son algunos ejemplos. Otros **Pokémon** pueden ser raros en una versión del juego, como **Mime Jr.**, la preevolución de **Mr. Mime**, el cual se localiza más fácil en **Pokémon Pearl** que en **Pokémon Diamond**. Lo opuesto sucede con **Bonsly**, la forma preevolucionada de **Sudowoodo**, el cual es más sencillo de atrapar en **Diamond**.

Bonsly

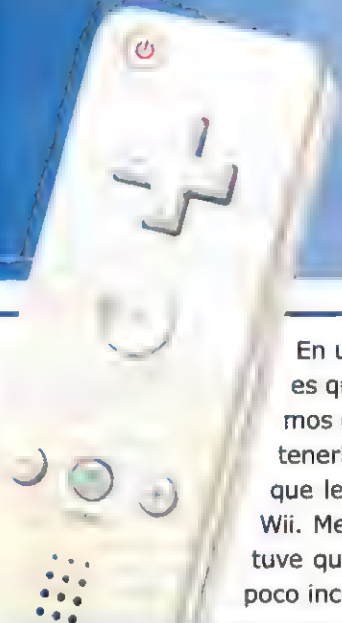


Mime Jr.



Uno con el control

Por Master

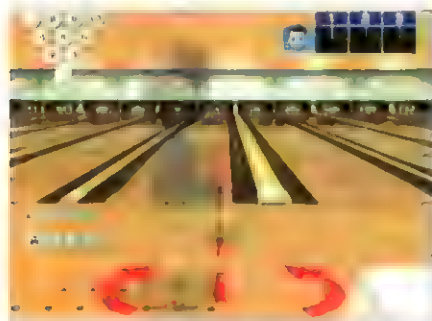


En un abrir y cerrar de ojos ya estamos en el cuarto mes del año, y la verdad es que se ha pasado volando el tiempo. Parece que fue ayer cuando esperábamos como desesperados la salida del Wii, y ahora ya hasta se nos hace normal tenerlo en casa. Pero bueno, no nos pongamos nostálgicos; mejor les cuento que les tengo preparadas para este mes las primeras técnicas para juegos de Wii. Me llegaron muchos correos con peticiones para diferentes juegos, así que tuve que elegir sólo dos títulos, los cuales eran los más solicitados. Pero poco a poco incluiré todos los que me pidieron, así que sin más, ¡comencemos!

Boliche

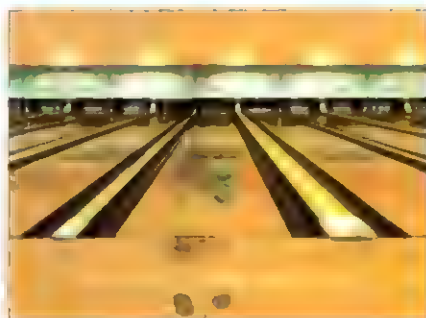
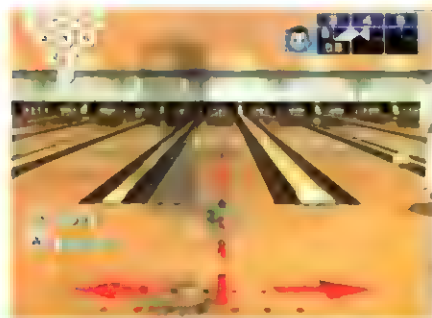


Obtener un juego perfecto es algo complicado, ya que puedes pasar horas y horas y no lograrlo, pero con la técnica que te daré te puede ser más fácil conseguirlo. Primero que nada, justo antes de tirar, colócate casi al límite de la duela, como si quisieras que la bola rodara por el canal, aunque obvio que eso no es lo que queremos. Ahora bien, gira a tu Mii de manera que la línea indicadora quede entre el primer pino y el segundo; lo demás depende de ti; lanza la bola con toda tu fuerza, dando un leve giro a tu muñeca para que la bola se "clave" justo por esos dos pinos derrumbando el resto de ellos.



Tiro lento

Cuando jugábamos las primeras veces el boliche de Wii Sports, tirábamos como podíamos; de hecho, al principio yo tenía como una maldición, y es que no importaba cómo tirara, siempre la bola se iba "cargando" hacia el lado derecho, y, o tiraba un pino o ésta terminaba en el canal. Total que en mi búsqueda del tiro perfecto, creé uno que aunque puede fallar en ocasiones, bien hecho es bastante efectivo. No necesitas mover ni ajustar nada: así como tengas la oportunidad de moverte, sólo deja caer la bola con un poquito de impulso. Casi, casi como si le hubieras soplado... por si te lo estás preguntando, no, no he perdido la razón, ¡ja, ja, ja!



Wii Sports

A pesar de que fue el título junto con el que venía la consola, es uno de los favoritos para las retas entre amigos, esto gracias a lo sencillo que resulta aprender a usar el control. En fin, en seguida les voy a dar algunos consejos para que puedan sacar ventaja cada que reten en este divertido juego.



Ahora la bola comenzará a girar tan lento que puedes platicar un rato en lo que llega a su destino; el chiste de esto es que al entrar lentamente en los pinos, vaya provocando una especie de reacción en cadena, que traiga como consecuencia la chuja. En lo único que debes tener cuidado es en hacerlo a la velocidad correcta, ya que si te pasas aunque sea un poco, pasará de largo sólo tirando uno que otro pino.

Box

Este juego vaya que es cansado, y más cuando quieres subir tu nivel en poco tiempo o estás retando. Por eso te voy a dar una jugada para que acabes con tus rivales más rápido y sin cansarte... tanto; bueno, algo es algo.

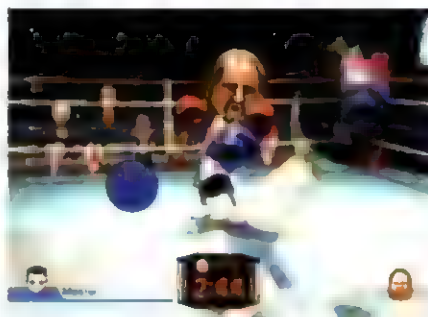
Algo muy importante, es que debes recordar que técnicas como éstas, que son para juegos de "retas", no debes utilizarlas tan seguido, o perderán el factor sorpresa; guárdalas para los momentos difíciles o para cuando quieras poner fin a los encuentros; pero bueno, estoy seguro que sabrás cómo sacarle provecho.



Conseguir todas las estrellas que te piden durante las carreras puede convertirse en todo un dolor de muelas si no sabes cómo incrementar tu marcador, por lo que aquí compartiré contigo dos maneras fáciles de juntar estrellas.

Aprovecha el error

El que gana es quien comete menos fallas, ¿pero qué pasa si tu adversario lleva un juego equilibrado y no descuida su defensa?; pues hay que jugar un poco con su mente, lo cual se logra de la siguiente manera: muévete de lado a lado por unos segundos, pero después, en lugar de regresar a tu posición normal, echa el cuerpo hacia atrás; esto inevitablemente hará que tu rival te ataque, pero obvio que va a fallar, momento que debes usar para soltarle un buen golpe en el rostro.



¡Arrancan!

Justo a la salida, no busques colocarte en primer lugar, ya que de cierto modo no sirve de nada; mejor intenta concentrarte en chocar con las otras camionetas aprovechando que están todas juntas, y si puedes usa el turbo para que las colisiones sean mayores. Con esta sencilla jugada obtienes mínimo unas 15 estrellas muy buenas en el momento de hacer la suma final. Por cierto, esto también lo puedes realizar a lo largo de la carrera, pero por la velocidad a la que van, es más difícil; por eso yo te sugiero que lo hagas comenzando.



Gira por estrellas

Otro buen momento para obtener varias estrellas es en las curvas; aunque sean muy simples de tomar, siempre gira lo más que puedas, así al menos saldrás con tres o cuatro; pero si realmente quieres aprovecharlas al máximo usa el turbo en el momento que las tomas, y así puedes hasta duplicar tu rendimiento; sólo es cuestión de practicar un poco.

Otra manera de hacer puntos al inicio es visualizando qué tienes a tu alrededor; por lo regular siempre empezarás en lugares donde hay árboles a tus extremos, y es ahí cuando debes aprovecharlo: con mucho cuidado acelera sólo un poco para tener impulso y así puedas cruzar toda la franja de árboles que tengas, que por lo regular son como 10, entonces ya de inicio tendrás 10 estrellas.



Ha llegado el momento de despedirme por este mes. Espero que les sirvan las técnicas que les enseñé; además, recuerda que si tienes alguna jugada que quieras compartir con todos, puedes mandármela

en video a la dirección de la revista o descrita a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com. con Feliz Día del Niño, no importa tu edad; lo que cuenta es la actitud. Nos leemos pronto.





Kirby Squeak Squad

Consigue las habilidades especiales

Secreto	¿Cómo activar?
Fire Sword	Mezcla fuego y espada (se necesita el sword scroll).
Ghost	Obten todas las piezas para el Ghost Medal y despues derrota al minijefe fantasma (lo encontrarás al azar en lugar de otro minijefe). Luego inhálalo
Ice Bomb	Combina hielo y bomba (se requiere el bomb scroll).
Ice Sword	Mezcla hielo y espada (se necesita el sword scroll).
Thunder Bomb	Combina rayo y bomba (se requiere el bomb scroll).
Thunder Sword	Mezcla rayo y espada (se necesita el sword scroll).
Triple Star	Derrota al jefe en el área ocho (el que está antes del jefe final); él dejará caer la habilidad Triple Star y podrás usarla.

Wario Ware: Smoth Moves

WII

Secretos

Recompensa	¿Cómo activar?
All Mixed Up Building (al azar)	Termina la escena Tiny Wario.
Sudden Death Building (una vida)	Consigue 20 o más puntos en el Super Hard Building.
Super Hard Building (muy rápido)	Obtén 30 o más puntos en el Mixed Up Building.
Thrilling (sin Form Cards)	Alcanza 10 o más puntos en el Sudden Death Building.

Minijuegos

Recompensa	¿Cómo activar?
Balloon Trip	Completa la escena de ejercicio de Dr Crygor.
Block Star	Finaliza los microjuegos de Young Cricket.
Can Shooter	Termina los microjuegos de Ashley.
Pyoro 5	Juega cada microjuego de todos los personajes.
Tortoise & Hare	Completa los microjuegos de Orbulon.
Tower Tennis	Acaba los microjuegos de Kat & Ana.

Modos de juego adicionales

Recompensa	¿Cómo activar?
Movie Theatre mode	Juega la escena de Wario.
Multiplayer Mode	Completa el modo de un jugador.
Sound Studio	Finaliza por lo menos 20 juegos en Succession en Trilling Mode.
Temple Of Form	Juega por lo menos un microjuego.



Tony Hawk Downhill Jam

WU

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de password

Palabra	Efecto
PointHogger	Siempre en especial.
HalloHallow	Voces de ardillas.
EvilChimneySweep	Demonio patinador.
DisplayCoordinates	Muestra las coordenadas.
IMISSMANUALS	Habilita los manuales (arriba y luego abajo en el D-Pad).
WatchForDoors	Choques de autos extremo.
FirstPersonJam	Patinador en primera persona.
OothaghForever	Turbo libre.
EWannaBeTallTall	Patinador gigante.
NowYouSeeMe	Patinador invisible.
BirdBirdBirdBird	Grandes pájaros.
DownTheRabbitHole	Minipatinador.
TightRopeWalker	Manual perfecto.
LikeTiltingAPlate	Barra perfecta.
IamBob	Estatus perfecto.
Fourlights	Patinador Picasso.
TonyFishDownhillJam	Poder del pescado.
BirdBirdBirdBirdBird	En verdad, pájaros grandes.
ChimneySweep	Patinador sombra.
ShrinkThePeople	Gente pequeña.
RaidTheWoodshed	Habilita todas las tablas y trajes.
AdventuresOfKwang	Activa todos los eventos.
FreeBozzler	Habilita todas las películas.
ImInterfacing	Activa a todos los patinadores.

Disney's/Pixar Cars

WU

Código	Efecto
YAYCARS	Te permite elegir todos los carros.
CONC3PT	Obtienes todos los artes conceptuales.
WATCHIT	Puedes ver todas las películas.
R4MONE	Accedes a todos los tipos de pintura.
MATTL66	Habilitas todas las carreras.
IF900HP	Obtienes todos los minijuegos.
TRGTEXC	Habilidades nuevas.
IMSPEED	Inicio rápido.
VR0000M	Turbo infinito.

The Grim Adventures of Billy & Mandy

WU

Trajes extra

SECRETO

¿CÓMO ACTIVAR?

Boogey	En el Mission Mode termina la misión nueve en "Tier 4".
Chicken	Termina el Story Mode con todos los personajes en cada dificultad con 10 horas de gameplay.
Clown	Completa el Story Mode una vez con cada personaje y pelea un total de 100 encuentros en VS Mode.
Dracula	En Mission Mode acaba la misión cinco en "Tier 3".
Eris	Termina el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin.
Fred Fredburger	Completa Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin.
General Skarr	En Mission Mode termina la misión seis en "Tier 4".
Hoss Delgado	Termina la misión nueve en "Tier 1" dentro de Mission Mode.
Jack O'Lantern	En Mission Mode completa la misión nueve en "Tier 2".
Lord Pain	Concluye la misión nueve en "Tier 5".
Mogar	Termina el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin.
Nergal	Completa el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin.
Nergal Jr.	En el Mission Mode acaba la misión nueve en "Tier 3".





Lunar Knights

NDS

Completa los siguientes retos para conseguir el título.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Adventurer	Completa la Epilogue Tower.
Collector	Junta todas las pistas para el Jukebox.
Dark Knight	Llega al nivel 99 con Sabata.
Gladiator	Consigue el rango S en todas las batallas con los jefes.
Grand Master	Obrén todos los otros títulos.
Guardian	Maximiza las capacidades de protección de todos los escudos.
Gun Master	Aumenta el nivel de todas las armas de Django a 16.
Hunt Master	Derrota a un tipo de cada monstruo.
Shooting Star	Consigue el rango S en cada escena Laplace.
Sol Gunner	Llega al nivel 99 con Django.
SP Agent	Termina todas las misiones asignadas por el gremio.
Sword Master	Incrementa el nivel de todas las armas Sabata a 16.
Treasure Master	Consigue todos los accesorios.
Wanderer	Acaba el juego en todas las dificultades.

Super Swing Golf

Wii

Habilita a los caddies

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Brie	Termina la primera Pangya Festa de Arin.
Dofini	Completa el primer Pangya Storyline con Kooh.
Lola	Finaliza el primer Pangya Storyline con el tío Bob.
Pipin	Acaba el tutorial.
Quina	Termina el primer Pangya Storyline con Hana.
Tiki	Concluye el primer Pangya Storyline con Max.
TitanBoo	Derrota a Cecilia en la primera Pangya Festa de Arin.

Activa a los personajes nuevos

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Arin	Termina la Pangya Festa con Kooh.
Cecilia	Completa la Pangya Festa con Hana o el tío Bob.
Kaz	Acaba el Storyline de Arin: para acceder a éste, termina el primer Storyline con cada uno excepto Kaz y viste el uniforme escolar mágico de Arin.
Koon	Finaliza la Pangya Festa con Max.
Max	Concluye la Pangya Festa con Cecilia.
Tío Bob	Termina la Pangya Festa con Scout.



Excite Truck

Wii

Objetivo	Combinación
Diamond Cup	Termina la Platinum Cup.
Gold Cup	La ganas al acabar Silver Cup.
Platinum Cup	Debes concluir Gold Cup.
Silver Cup	Finaliza la Bronze Cup.
Crazy Master Truck	Obtén Calificación S en Mirror Mode.
Mirror Mode	Califica con S todas las pistas de Super Excite.
Monster Truck	Activa diferentes estilos para todas las camionetas.
Paint Mode	Termina al menos tres carreras con S de calificación, pero debes usar una camioneta normal.
Super Excite Mode	Acaba todas las pistas del modo Excite con S.
Special Rare Icons	Consigue S en Super Challenge Mode.

Ecce the Dolphin

Wii (Consola Virtual)

Ingresa los siguientes códigos en la pantalla de passwords

Código	Efecto
AABRQULI	City of Forever
BQDIACCI	The Undercaves 2
BWFFZDMV	The Ice Zone
ELQOQLC	Deep Water Zone
FDGQQLC	The Library
FKWLACCA	The Vents
FQCQWDMT	Open Ocean
FQREUNLI	Pteranodon Pond
HVAUGFLV	Ridge Water
JQXPUMLA	Dark Water
KIYEXMLK	The Tube
MLCFROLW	Cold Water Zone
NQNRIRKR	The Lagoon
QBEMUNLX	Trilobite Circle
PLABUNLT	Jurassic Beach
QGDJRQLA	Hard Water Zone
QXKIUNLX	Origin Beach
SDDBKMLG	The Machine
UWXIOOLK	The Island Zone
UYNAINCC	The Undercaves
WSGAKNLC	Deep Water 2
XAKIUQLS	The Marble Sea
ZBPIGPLD	City of Forever 2
ZUVPOQLU	Deep City

Marvel Ultimate Alliance

Wii

Si combinas de manera correcta a tus personajes, activarás varios extras interesantes, como los que enseguida te diremos.

Nombre	Combinación
Agents of Shield	Nick Fury, Spider-Women, Captain America y Wolverine.
Agile Warriors	Spider-Man, Spider-Women, Elektra y Dead Pool.
Air Force	Ms. Marvel, Storm, Thor y Human Torch.
Assassins	Blade, Elektra, Wolverine y Dead Pool.
Bad to the Bone	Ghost Rider, Blade, Luke Cage y Wolverine.
Dark Past	Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Women.
Double Date	Black Panther, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer.
Marvel Royalty	Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm.
Natural Leaders	Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm.
New Fantastic Four	Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine.
Scorchers	Human Torch, Ghost Rider, Storm, Thor.
Supernaturals	Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor.
X-Men	Colossus, Iceman, Storm y Wolverine.

Para darle una actualización a tu plantilla.

Personaje	Combinación
Silver Surfer	Termina todas las misiones del Comic Book.
Nick Fury	Acaba el juego en la dificultad normal.
Hard Mode	Finaliza el juego en el modo normal.
Ghost Rider	Rescátalo en el segundo acto.
Dr. Strange	Tienes que rescatarlo en el primer acto.
Daredevil	Encuentra las figuras con su imagen en cada acto.
Blade	Entra al juego de Crane en Murder World.
Black Panther	Reúne todas sus figuras.

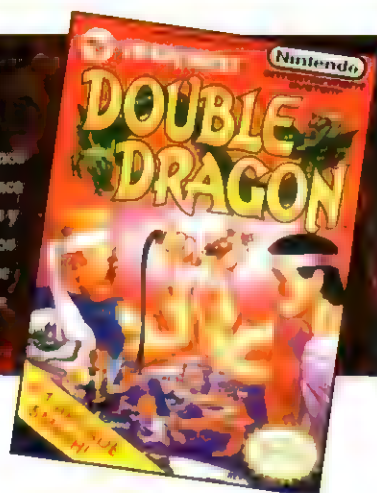


© Activision 2006

DOUBLE DRAGON 20 años

¡Dos décadas de acción!

Double Dragon es una de las franquicias más conocidas del género *beat 'em up*, y a pesar de que no hemos visto algún juego recientemente, esta saga ha permanecido en el corazón de los videojugadores desde hace ya veinte años. Vamos a recordar cómo se originó esta legendaria serie, así como sus principales héroes y villanos, para conmemorar cuarenta horas de combate al crimen en las calles. Los protagonistas son los gemelos Billy y Jimmy Lee, conocidos como los Double Dragons; ellos son maestros del "estilo-arte marcial" *Son-Sen-Nin*, y sus aventuras han sido llevadas a una gran variedad de sistemas, ¡incluso han hecho equipo con los poderosos Battletoads!



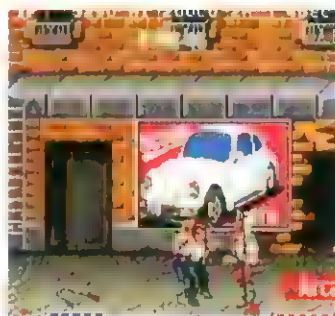
Concepto y origen

Contrariamente a lo que muchos piensan, Double Dragon no fue el primer *beat 'em up* que existió -menos lo fue *Final Fight*-; esta serie fue desarrollada por Technos Japan Corporation, la misma creadora de la saga *Nekketsu Koha Kunio-kun*, de la cual se adaptaron varios juegos conocidos en América; unos ejemplos son *Renegade* (NES), *Super Dodge Ball* (NES), y *River City Ransom* (NES), entre muchos otros más. Originalmente, DD iba a ser parte de la serie de *Kunio*, pero después se decidió darle su estilo aparte y fue así como Yoshihisa Kishimoto diseñó *Double Dragon*. La franquicia tiene la influencia del gran Bruce Lee (de ahí que sean los hermanos Lee), y de sus películas. Básicamente, el concepto de DD gira en torno a las aventuras de los hermanos Billy y Jimmy, quienes son una especie de vigilantes (ver *Vigilante*, en la sección Consola Virtual de este número, página 27) que usan sus prominentes artes marciales para combatir a los criminales quienes asedian las calles y secuestran a la novia de Billy, Marian. El *gameplay* es similar a la mayoría de los *BEU*; tu deber es ir avanzando por los escenarios con scroll horizontal, peleando contra los múltiples enemigos que aparecen hasta llegar al final y enfrentar (ocasionalmente) a subjefes, jefes y jefe final.

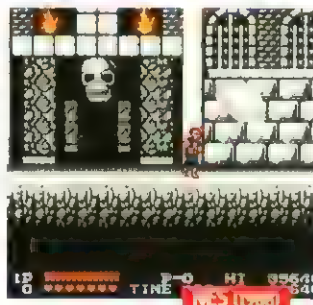
Juegos de la serie

Double Dragon

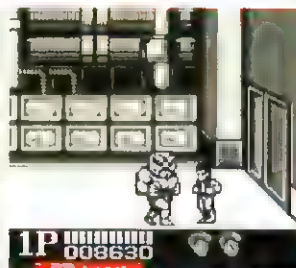
En su debut, los hermanos Lee debían rescatar a Marian, la novia de Billy, de las garras de los *Black Warriors*, quienes la secuestraron. La versión de Arcadia tuvo un gran impacto en los videojugadores, pues su genial *gameplay* la convirtió en un clásico inmediato; la opción de jugar dobles era muy llamativa e intensa. Al siguiente año, DD llegó al NES en una decente conversión; pero fue la falta del modo cooperativo lo que desilusionó a los fans del original; aun así, el modo de versus fue un extra bastante agradable y aumentaba el *replay value* del juego. A pesar de tener un buen control, hubo varios elementos que faltaron en Double Dragon para Game Boy, como la opción de dos jugadores y la carencia de personajes en el modo versus.



Arcadia (1987)



NES (1988)



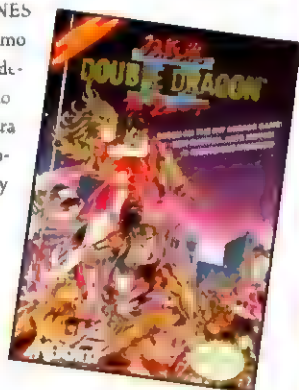
GB (1990)



Double Dragon II: The Revenge



Después del rotundo éxito de **Double Dragon**, la secuela no fue una sorpresa. En esta ocasión, los **Black Warriors** asesinan a Marian, por lo cual Billy y Jimmy se lanzan en una frenética venganza, con nuevos movimientos y más acción que en el original. La versión de NES tuvo un excelente modo cooperativo, así como todos los movimientos de la de Arcadia; además, tenía una historia más profunda y emotiva que su contraparte original. DDII para GB tuvo por fin la opción para dos jugadores, pero fue muy criticado por su *gameplay* y falta de fluidez en los movimientos.



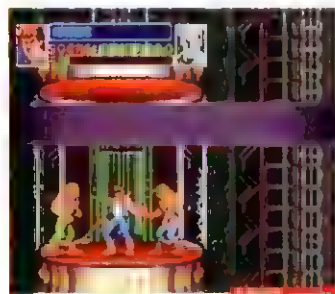
Double Dragon 3: The Rosetta Stones

Tiempo después, Technos decidió lanzar una tercera parte la cual llevaba el subtítulo **The Rosetta Stones**, en la cual ya podían participar tres personas de manera simultánea. Lamentablemente, el control se volvió más lento (aun con la facultad de correr presionando dos veces una dirección), y lo peor de todo fue que ahora tenías que introducir más créditos para poder comprar energía e inclusive hacerte más fuerte; después de los dos éxitos, DD3 fue una decepción difícil de olvidar. Al igual que en DDII, la versión de NES superó a la de Arcadia (aunque sólo era para dos jugadores); el control es muy bueno y se pueden realizar nuevos movimientos y combos. Por su parte, la de GB resultó peor que la de Arcadia; a pesar de contener la opción cooperativa, los gráficos, la música y el control fueron horribles; es de esos cartuchos que tienes sólo para la colección.



Super Double Dragon

Disponible sólo para Super Famicom y Super Nintendo, **Super Double Dragon** regresó a los hermanos Lee a sus orígenes cuando no podían correr, ni había mucho diálogo de por medio. El *gameplay* sufrió un cambio radical pues era más lento que cualquiera de sus antecesores, pero el nuevo movimiento de bloqueo de ataques le daba un toque más técnico al juego, a lo cual ayudaban mucho los mejorados valores físicos. Otro giro notable fue la incursión de una barra de fuerza, la cual debía ser llenada para poder realizar un movimiento especial como la patada giratoria; además de hacer más poderoso a tu personaje por un tiempo limitado. A pesar de las críticas de muchos fans, SDD es una gran adición a la serie, la cual puede ser valorada sólo por los verdaderos videojugadores.



Double Dragon V: The Shadow Falls

Los **Double Dragon** estelarizaron este raro juego de peleas basado en la caricatura (malísima, por cierto), la cual estaba inspirada en sus videojuegos originales. La trama es la misma de la serie animada: Billy y Jimmy fueron separados desde pequeños y tuvieron entrenamiento en las artes marciales durante años; cuando se volvieron a reunir, conocieron su historia y se unieron para combatir al **Shadow Master**, el malo del cuento. Aprovechando el boom provocado por la salida de **Street Fighter II**, se lanzó este cartucho para sacar ganancia de la franquicia; obviamente fue un mal movimiento, dada la poca popularidad de la caricatura y el pobre *gameplay* de **The Shadow Falls**.

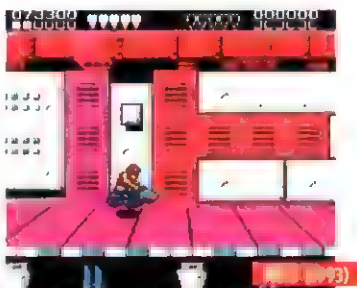


Battletoads/ Double Dragon: The Ultimate Team

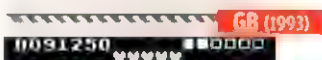
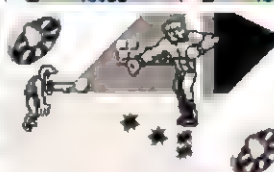
Cuando la malvada **Dark Queen** se alía con los **Shadow Warriors**, sólo hay una posible forma de derrotarla: ¡los **Battletoads** se deben unir con los **Double Dragon** para crear al mejor equipo jamás visto! Tradewest sorprendió a la comunidad videojugadora al presentar este *crossover* de dos de las franquicias más populares de *Beat 'em ups*; pero no deben confundirse, técnicamente no es un híbrido de ambas series, sino más bien un juego al estilo **Battletoads** con **Billy y Jimmy Lee** (y demás personajes) como invitados. El *gameplay* de las tres versiones es muy bueno, aunque por obvias razones la de SNES se lleva las palmas por sus gráficos, música y efectos visuales; cualquiera de las tres es una excelente adición a la colección.



SNES (1993)



SNES (1993)



GB (1993)

Double Dragon Advance

Finalmente tenemos este *remake* del original **Double Dragon** de Arcadia, pero con muchos elementos tomados de sus secuelas para crear uno de los mejores exponentes de la serie. El hecho de hacerlo portátil fue una buena idea, pero presentaba el problema de tener que conseguirse a un amigo con el mismo cartucho para el modo cooperativo. Aun así el *gameplay* es excelente y tiene una gran variedad de modos y extras para complacer a todos los fans de **Double Dragon**.



G&A



Cameos en otros videojuegos

- Billy y Jimmy aparecen como personajes elegibles en **Super Spike V' Ball**, de NES.
- Ambos están entre el público en el juego de Arcadia **WWF Superstars**.
- En **River City Ransom** hay dos personajes muy parecidos a Billy y a Jimmy Lee llamados **Randy** y **Andy**, los cuales emplean las mismas técnicas que los **Double Dragon**.

Película Live-action

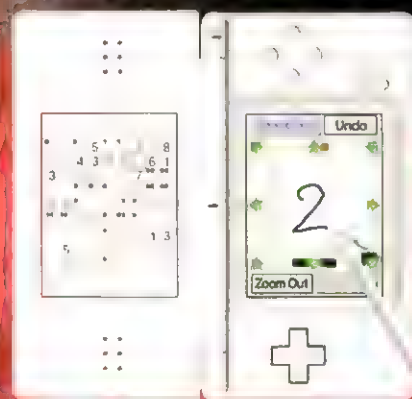
En 1994, la serie fue llevada a la pantalla grande con **Mark Dacascos** como **Jimmy**, **Scott Wolf** como **Billy**, **Alyssa Milano** como **Marian** y **Robert Patrick** como **Koga Shuko**. Esta increíble cinta de acción rebasó las expectativas de los fans, quienes quedaron encantados con el producto final. Está bien, dejando el sarcasmo a un lado, **Double Dragon** fue un fracaso total debido a sus inconsistencias y falta de conexión con la serie; afortunadamente existen **Street Fighter** (1994) y **House of the Dead** (2003) para evitar que ésta sea reconocida como la peor película basada en un videojuego.



Double Dragon es uno de los juegos más recordados por los videojugadores de todos los tiempos, gracias a su jugabilidad y a su música. En 1994, la serie fue llevada a la pantalla grande con Mark Dacascos como Jimmy, Scott Wolf como Billy, Alyssa Milano como Marian y Robert Patrick como Koga Shuko. Esta increíble cinta de acción rebasó las expectativas de los fans, quienes quedaron encantados con el producto final. Está bien, dejando el sarcasmo a un lado, Double Dragon fue un fracaso total debido a sus inconsistencias y falta de conexión con la serie; afortunadamente existen Street Fighter (1994) y House of the Dead (2003) para evitar que ésta sea reconocida como la peor película basada en un videojuego.

Aquí es cuando
apantallas al mundo.

Ahora, las dos pantallas a color son aún
más brillantes, y la pantalla inferior táctil
proporciona una manera completamente
nueva de jugar y controlar los juegos.



Entrena tu cerebro en minutos al día
con Brain Age.

Lighter. Brighter.
NINTENDO DS LITE

©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Company, LLC. All other Nintendo DS logos and trademarks are
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: EA Los Angeles
Categoría: Acción
Clasificación: Mature
Jugadores: 1-4

MEDAL OF HONOR VANGUARD

© Electronic Arts 2007

Los conflictos bélicos han existido desde hace muchos años, marcando el destino de prácticamente todos los países del mundo; uno de estos acontecimientos que más ha trascendido a lo largo del tiempo es la Segunda Guerra Mundial, y es precisamente por eso por lo que Electronic Arts decidió hace ya ocho años producir una serie en la que se pudieran recrear todas las etapas de dicha guerra; el nombre de la franquicia fue Medal of Honor, referente ya dentro de la industria, y que ahora llega para Wii en el capítulo Vanguard, que parece ser uno de los mejores trabajos de la serie.

Como caldo del cielo

En este Medal of Honor se quiere poner énfasis en una de las labores que quizá no sea tan espectacular como otras que hemos visto, como la de manejar un tanque, por ejemplo, pero que si son necesarias y sobre todo efectivas; nos referimos a las actividades que realizan los paracaidistas. ¿Te parece raro? Pues sí, al principio eso es lo que aparenta, pero te podemos decir que con esta simple variante, todas las misiones que tienes que cumplir adquieren un nuevo nivel de dificultad, que te obliga no sólo a usar tu habilidad, sino también tu inteligencia.



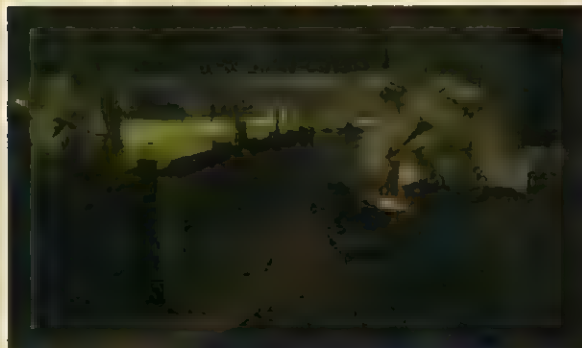
¡Identifícate, soldado!

Dentro de la historia del juego representarás a Frank Keegan, miembro de la División Aérea de los Estados Unidos, cuya tarea será la de aterrizar en ciertas zonas en disputa y "suavizar" el ambiente, para que sus compañeros puedan llegar sin tantos problemas. Parece algo sencillo, pero no lo es tanto, debido a que los programadores se han esforzado bastante por recrear de la manera más fiel posible todas las peripecias que pasa un soldado realizando este tipo de infiltraciones, por lo que vas a tener que estar muy atento a todo lo que pase a tu alrededor para que puedas desempeñarte como se espera.



Lo que bien inicia...

Al comenzar cada misión, estarás en un avión del cual tendrás que saltar y poco después abrir tu paracaídas; esto no es lo difícil, el verdadero reto es librar todos los obstáculos que vas a encontrar. Y es que no creas que porque estás en el aire no te van a atacar, todo lo contrario: habrá soldados cuya labor será tirarte a como dé lugar, además de los aviones.



Mejor que nunca

El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo. El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo.

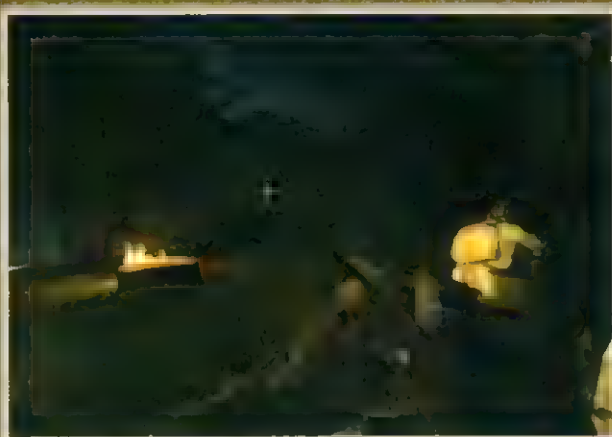
juego sea más agradable.

El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo. El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo.

muchas vidas

El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo. El juego es muy bueno, pero lo que más me gusta es el modo de juego. Es muy divertido y me gusta mucho jugarlo.

de posibilidades a la hora de planear tus estrategias.

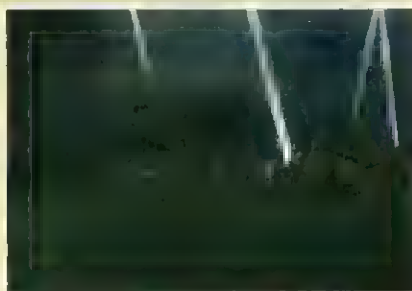


Decide tu camino

Cuando llegues al punto acordado ya cumpliste tu objetivo y se acabó el juego ¡ja, ja, ja! No es cierto, si fuera así ni siquiera te hablaríamos de él; cuando estés en tierra firme, se te asignarán nuevos objetivos que alcanzar, para los cuales tienes total libertad de movimiento. Como suele pasar en la serie, no habrá un solo rincón donde estés totalmente a salvo, por lo que debes estarte moviendo constantemente si no quieres ser eliminado por los ataques rivales, para esto, hay una gran cantidad de elementos que puedes usar, como lo son cajas, árboles o todo tipo de objetos que encuentres en tu camino.

¡Atrás de ti!

Como ya te comentamos, la acción es incesante durante todo el juego, y en ocasiones los disparos no sólo vendrán por enfrente, sino también por detrás; y por este motivo, se creó un movimiento con el que agitando tu Wiimote rápidamente hacia la izquierda o la derecha, el personaje dará un giro de 180 grados para situarse en una mejor posición y así puedas atacar de una mejor manera a tus agresores. Este detalle mejora bastante el dinamismo del título, ya que por poner un ejemplo, en Call of Duty tienes que dar toda la vuelta con el Wiimote, quedando totalmente indefenso en esa rotación.



Antes de llegar a las zonas de combate, únete a una partida en la que puedas aprender o enseñar algunos trucos, hay lo cual te servirá o para eliminarlos desde ahí o para planear alguna buena manera de hacerlos cuando te encuentres más cerca de donde te ubican.

Nueva visión para la guerra

En el aspecto técnico, *Medal of Honor Vanguard* mejora varios aspectos de sus predecesores, siendo el más notable la definición y cantidad de elementos en pantalla al mismo tiempo, lo que permite generar los mejores ambientes que se recuerden para la saga. El apartado sonoro como siempre sucede es sobresaliente; las melodías quedan perfectas para el desarrollo de cada escena, pero lo que resulta más impactante son los efectos como los disparos, explosiones o derrumbes, y es que realmente logran ponerte nervioso o tenso, logrando así una inmersión pocas veces vista.



Más soldados, más diversión

Una opción clave que contiene este título es la de *multiplayer* a pantalla dividida, donde se han dejado intactas todas las opciones que hemos conocido en anteriores entregas, como el típico *Death Match* individual o por equipos, y el demandante *Capture the Flag*. Los encuentros se realizan a buena velocidad, no se pierde nada al tener que dividir la pantalla en cuatro, lo que indica que EA ha logrado un buen entendimiento del hardware del Wii.



Un nuevo nivel

Medal of Honor Vanguard en su versión para Wii, no sólo representa al juego más nuevo de la serie, sino también al más cuidado y trabajado desde que saliera *Frontline*, lo que, aunado al estupendo uso de los controles del Wii, da como resultado el mejor capítulo de la serie. Quizá nuestra única queja es que no es tan largo como esperábamos, pero aun así vale bastante la pena y deja las bases para que en una secuela se puedan mejorar e incluir nuevos detalles. En conclusión, *MOHV* es un juego que no te decepcionará, y mucho menos si gustas de jugar con tus amigos.

RANKINGS



CROW: 8.0

Me gusta la franquicia de *Medal of Honor* aunque, siendo honesto, no todos sus juegos han sido buenos; algunos son tan terribles como el dolor de muela. Pero ello no me detuvo al darle una oportunidad a *Vanguard*, que no es perfecta pero supera bastante a *Call of Duty 3* de Activision; el *gameplay* se siente más trabajado y con mejor respuesta a tus movimientos con el *Nunchuk* y el *remote*; además, la opción de *multiplayer* te da un valor agregado que el título antes mencionado no posee. Los gráficos lucen bien, sin alardear ni crear una propuesta impactante, pero son mejores a lo visto en GCM, combinado con los efectos sonoros, se vuelve toda una experiencia para los amantes de los juegos bélicos.



PANTEÓN: 8.5

Aunque no soy un gran fan de la serie, los *Medal of Honor* siempre me han gustado mucho por su excelente *gameplay* y divertidos combates. Ahora tenemos esta nueva versión para el Wii, en donde aprovechan muy bien las capacidades del sistema para ofrecer una experiencia más que te mete más al juego y que te pondrá a disparar como loco tratando de llevar la victoria a tus compatriotas. La jugabilidad de *MOH* me gustó más que la de *Call of Duty* para Wii; el control responde mejor y no te cansas tanto a la hora de infiltrarte en las líneas enemigas. *Medal of Honor* es sin duda uno de los mejores títulos de guerra que hay.



MASTER: 8.5

Desde *Frontline* que no me atraía un juego de esta serie, y eso se debía a que prácticamente eran lo mismo: no aportaban nada, y encima de todo su duración no era la esperada; pero ahora todo eso ha quedado atrás, por lo menos en Wii, donde el control te permite una experiencia singular, absorbente como pocas. Algo que debo resaltar es su modalidad *multiplayer*, que es muy buena, pero no sé si sea yo, o aún no logran desbancar a *Golden Eye 007* de Nintendo 64? En fin, esa polémica queda para otra ocasión; por lo pronto, chequen el juego, les aseguro horas de sana diversión.

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea! Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.



¡Juega de 1 a 4 jugadores!

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrarreloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Versus Multi

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



KONAMI CLASSICS

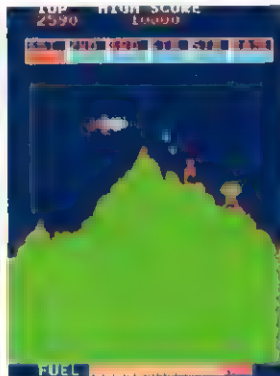
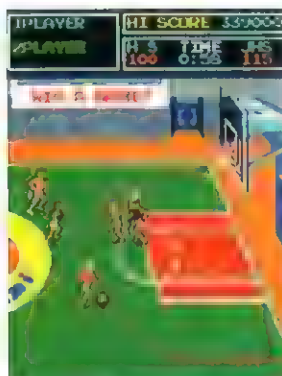
SERIES ARCADE HITS™

¡Regresa al pasado y pon a prueba tus habilidades como videojugador!

Compañía: Konami | Desarrollador: Konami | Jugadores: 1-2 | Género: Arcade | Clasificación: Everyone

Los primeros ladrillos

Hace muchos años (estamos hablando de principios de la década de los años 80), esta industria apenas comenzaba a definirse, por lo que no había muchos géneros, y prácticamente todos los juegos eran novedosos (no como ahora, que la mayoría son copias de otras copias), y muchos de ellos eran títulos que Konami creaba para las Arcadas, que durante algún tiempo fueron un mercado bastante importante. Como sea, gracias a su factor de diversión, muchos de ellos se volvieron de los preferidos del público, lo que provocó que se adaptaran al NES, y sin temor a exagerar podemos decir que fue en la consola de 8-bits de Nintendo donde se consagraron.



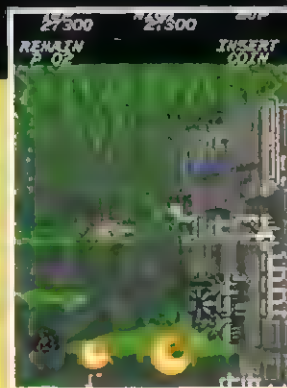
Los juegos clásicos nunca pasarán de moda, siempre vivirán en el corazón de millones de jugadores en todo el mundo, gracias a que les dieron días enteros de diversión. Es por eso que Konami, pensando en todas esas personas y -por qué no- en las nuevas generaciones que no pudieron disfrutarlos en su momento, ha reeditado varios de sus juegos de antaño en versiones de Arcadia, para la consola portátil más popular del planeta, es decir, el Nintendo DS, aprovechando sus características para dotar de nueva vida a sus creaciones, de las cuales te hablaremos un poco en el siguiente reportaje.

Reto en más de tres pistas

Circus Charlie es otra de las obras que puedes conocer, un verdadero desafío a tus habilidades. Aquí debes demostrar que lo tuyo es la vida en el circo, pero no será sencillo y deberás pasar seis difíciles pruebas. Hay unas muy sencillas, como saltar con la ayuda de un león a través de unos aros con fuego, pero en otras se requiere nervios de acero, como un acto en el trapecio. Diversión pura es lo que encontrarás en Circus Charlie, que a pesar de los años, no le pide nada a nadie.

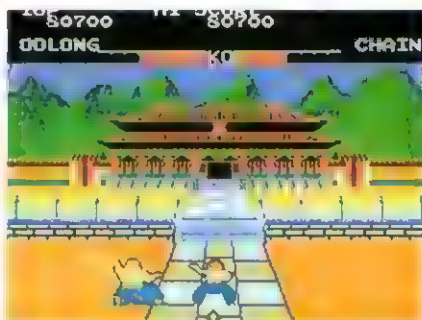
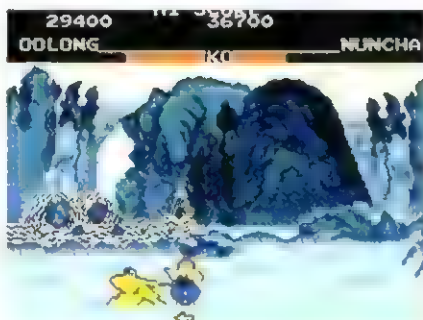
Acción en su máxima expresión

Uno de los mejores juegos que tiene esta compilación es Contra, que, aunque parezca raro, casi nadie lo conoce en su versión de Arcadia. La movilidad es donde se nota más la diferencia con su contraparte en NES, ya que es un poco lenta, además de que en los saltos los personajes realizan un par de evoluciones de más. La dificultad es un punto a favor de este título, ya que los enemigos miden mejor tus acciones en el momento de dispararte, y por si fuera poco, los jefes finales resisten más tiros. Otro de sus principales atractivos, sobre todo en esta época, es que pueden disfrutarlos dos jugadores al mismo tiempo, lo que suaviza el reto al mismo tiempo que divierte más.



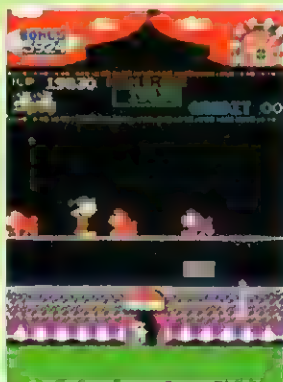
Demuestra tu poder

Cuando salió el primer **Street Fighter**, donde sólo controlas a **Ryu**, todos (al menos los más viejos) enloquecimos de la emoción, ya que el repertorio de movimientos y combos que podías lograr era algo único, pero lo que nadie sabe es que por esas mismas fechas, Konami también le entró al mundo de los juegos de pelea con **Yie Ar Kung Fu**. En él, controlamos a un joven que domina las artes marciales y debe enfrentar a varios oponentes, cada uno con una técnica distinta. Lo interesante de este juego es que a pesar de que sólo se usan dos botones, que son golpe y patada, puedes lograr muy buenos movimientos, lo que hace que lo juegues hasta terminarlo. Como ya comentamos, en Arcadias se vio apocada por la obra de Capcom, pero bien vale la pena que lo conozcas.



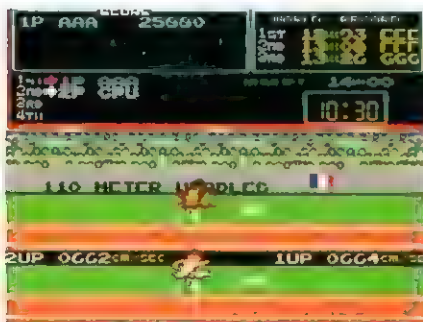
Ediciones originales

Todas las versiones son adaptaciones cien por ciento fieles; en ninguna se sacrificó algo, y de hecho, en muchos casos podrás ver la acción en ambas pantallas. Esto se hizo con la intención de que no perdieras detalle de los escenarios al avanzar. En otros casos, como los juegos de naves por ejemplo, sólo vas a utilizar una pantalla, la cual será la que tú decidas; pero si eliges que sea en la superior, en la táctil tendrás algunas ventajas como acceder a las opciones más rápidamente.



Recordar es volver a vivir

Tantos y tantos gratos momentos que hemos pasado con estos juegos, que ahora tener la posibilidad de llevarlo a todos lados, nos provoca una emoción tal que casi vamos a llorar... sí, estamos viejos, ¿y qué?! Ya verán que cuando jueguen estos títulos los disfrutarán bastante. En total son 15 juegos, algunos los tienes que ir activando, pero bien vale la pena, ya que sólo así podrás tener superclásicos como **Gradius**, **Frogger**, **Shao-Lin's Road**, **Road Fighter**, **Time Pilot**, **Scramble** y muchos más.



Ranking

M Master 8.5

¿A dónde se va el tiempo? Aún recuerdo cuando jugaba estos títulos ya sea en Arcadias o en mi NES, y puedo garantizarles que son excelentes títulos; en ninguno se ha perdido ese feeling tan especial que te provocaban cuando acababan de salir, lo que te invita a jugarlos por siempre. Los que más recomiendo son **Contra**, **Circus Charlie** y **Pooyan**; este último lo había jugado con mi hermano en Famicom hace muchos años, y creí que nunca lo encontraría otra vez, pero por fortuna no fue así, y créeme, es extraordinario.

Crow 8.0

Me parece una colección atractiva, más por **Contra** que por los demás. El valor evidente es que se trata de títulos de Arcadia y no de NES, lo que resulta en una experiencia de juego diferente a lo antes visto. Siendo 15 títulos, tendrás mucho tiempo para pasártela bien en compañía de un amigo. El uso de la pantalla táctil no es de lo mejor que hayamos visto, pero al menos se tomaron la molestia de adaptar ciertos elementos como las instrucciones del juego o para ampliar la vista de los mapas. Tal vez no sea lo más innovador, pero reúne buenos clásicos.

Panteón 9.0

Como un buen videojugador de la vieja escuela, siempre me emociona saber de nuevos compendios como esta genial opción de clásicos de Arcadia. Sé que no se pueden comparar gráficamente con un título de hoy día, pero este tipo de juegos requiere más habilidad que los actuales, en donde tienes todo en bandeja de plata. Es una excelente opción que no puedes dejar pasar, especialmente porque este tipo de juegos son muy difíciles de volver a ver. ¡Ojalá muchas compañías se animen y nos traigan también sus joyas del pasado.

Tips Castlevania

Portrait of Ruin

Portrait of Ruin es un excelente exponente de la saga inmortal, y superó por mucho las expectativas de los fans. Siendo un juego en donde tienes varios objetivos por cumplir, no nos sorprende haber recibido numerosas preguntas acerca de dónde localizar algunas Skills y hechizos, además de cómo resolver las misiones de Wind. Por esta razón, hemos preparado unos tips muy específicos para que puedas completar este juego al 100% (más bien, al 1000%). Toma tu Vampire Killer y prepárate para sacarle jugo a tu PoR. Recuerda que mientras más nivel de suerte tengas, más sencillo será obtener los ítems que dejan caer los enemigos.



Skills

Las Skills son las armas secundarias de Johnathan y la magia de Charlotte; estas consumen MP en lugar de corazones (los corazones recuperan MP). Las Skills de Johnathan pueden incrementar su poder al conseguir el rango Master, pero esto no es necesario para terminar el juego. Las que se muestran con * en las indicaciones no tienen rango Master. Algunas pueden ser subidas de nivel a las veces a comprar, pero el aumento no es tan meritorio.

001 Knife

Localización: En la Entrance, detrás de la pared que destruye Behemoth.
SP para nivel Master: 300.

002 Axe

Localización: La deja el enemigo Axe Armor.
SP para nivel Master: 1000.

003 Cross

Localización: Al completar la misión "Pray Before the Cross".
SP para nivel Master: 2000.

004 Holy Water

Localización: Al completar la misión "The Statue's Tear".
SP para nivel Master: 2000.

005 Bible

Localización: Al completar la misión "Ghosts of the Desert".
SP para nivel Master: 2000.

006 Javelin

Localización: La deja el enemigo Armor Knight.
SP para nivel Master: 1500.

007 Ricochet Rock

Localización: La deja el enemigo Lerajie.
SP para nivel Master: 1000.

008 Boomerang

Localización: La deja el enemigo Skelerang.
SP para nivel Master: 1500.

009 Bwaka Knife

Localización: Sandy Grave, en el cuarto más alejado de la derecha.
SP para nivel Master: 1000.

010 Shuriken

Localización: Se compra por \$1,000.
SP para nivel Master: 300.

11 Yagyu Shuriken

Localización: Se compra por \$3,000.
SP para nivel Master: 1000.

012 Discus

Localización: Se compra por \$8,000.
SP para nivel Master: 1500.

013 Kunimitsu

Localización: Se compra por \$5,000.
SP para nivel Master: 1000.

014 Kunai

Localización: Se compra por \$2,000.
SP para nivel Master: 500.

015 Paper Airplane

Localización: City of Haze, en una pared falsa a dos cuartos del primer Save Point.
SP para nivel Master: 100.

016 Cream Pie

Localización: Bajo un piso falso, un cuarto a la derecha del primer Save Point.
SP para nivel Master: 100.

017 Crossbow

Localización: La deja el enemigo Crossbow Armor.
SP para nivel Master: 500.

018 Dart

Localización: Se compra por \$1,000.
SP para nivel Master: 200.

019 Grenade

Localización: Nation of Fools, cuatro cuartos abajo del Save Point de la izquierda.

SP para nivel Master: 1500.

020 Steel Ball

Localización: En Sandy Grave, dos cuartos a la izquierda y uno arriba del Warp de en medio.

SP para nivel Master: 1000.

021 Stonewall

Localización: En Forest of Doom, a la izquierda de la salida del túnel oscuro.

SP para nivel Master: ---.

022 Offensive Form

Localización: Buried Chamber, en el extremo izquierdo.

SP para nivel Master: ---.

023 Defensive Form

Localización: La deja el enemigo **Final Guard**.

SP para nivel Master: ---.

024 Taunt

Localización: En Tower of Death, arriba del cuadro que lleva a Forest of Doom.

SP para nivel Master: ---.

025 Wrecking Ball

Localización: La deja el enemigo **Heavy Armor**.

SP para nivel Master: 1000.

026 Rampage

Localización: Se compra por \$3,000.

SP para nivel Master: ---.

027 Knee Strike

Localización: En Entrance, dos cuartos arriba y dos a la derecha del Save Point pasando a **Behemoth**.

SP para nivel Master: ---.

028 Aura Blast

Localización: En un cuarto a la izquierda del elevador (necesitas el hechizo del búho).

SP para nivel Master: 1500.

029 Rocket Slash

Localización: Completa la misión *"Art of the Zephyr"*.

SP para nivel Master: 1500.

Magia

La magia de Charlotte varía según los cambios puntos para rango Master, pero si varies en solo uno, te ahorras con el tiempo que dejes presionado Arriba + Y para cargar más poder. Magias como Toad Morph y Owl Morph afectan a **Behemoth** si las usas teniendo a Charlotte como personaje secundario.

030 Toad Morph

Localización: En Forest of Doom, después del jefe.

031 Owl Morph

Localización: En Dark Academy, un cuarto a la izquierda del primer Save Point.

032 Sanctuary

Localización: En Sandy Grave, a la izquierda del cuarto en donde caen piedras.

033 Speed Up

Localización: En un techo falso, justo afuera de The Thorne Room.

034 Berserker

Localización: Lo deja el enemigo **Armored Fleaman**.

035 Eye for an Eye

Localización: En Forgotten City, en el extremo izquierdo del camino superior.

036 Clear Skies

Localización: En Sandy Grave, siete cuartos arriba del Warp de abajo.

037 Time Stop

Localización: Completa la misión *"Hands of the Clock"*.

038 Heal

Localización: Completa la misión *"Holy Appearance"*.

039 Cure Poison

Localización: En Burnt Paradise, en el extremo superior izquierdo.

040 Cure Curse

Localización: Lo deja el enemigo **Ectoplasm**.

041 STR Boost

Localización: Great Stairway, en el extremo superior izquierdo.

042 CON Boost

Localización: En City of Haze, arriba del tercer Warp, a la izquierda.

043 INT Boost

Localización: En la salida de la izquierda, hasta arriba del elevador de Tower of Death.

044 MIND Boost

Localización: En Great Stairway, a la izquierda del retrato de Sandy Grave.

045 LUCK Boost

Localización: Completa la misión *"Number of Fortune"*.

046 ALL Boost

Localización: Entrance, arriba del puente.

047 Gale Force

Localización: En City of Haze, un cuarto arriba del tercer Warp.

048 Rock Riot

Localización: Se compra por \$1,000.

049 Raging Fire

Localización: En Entrance, arriba del área de Stay Cube.

050 Ice Fang

Localización: En Buried Chamber, al final del pasillo principal.

051 Thunderbolt

Localización: En Tower of Death, dos cuartos arriba del Warp de abajo.

052 Spirit of Light

Localización: Se compra por \$3,000.

053 Dark Rift

Localización: Se compra por \$2,000.

054 Tempest

Localización: En Tower of Death, un cuarto abajo del Warp de abajo.

055 Stone Circle

Localización: Lo deja el enemigo **Together**.

056 Ice Needle

Localización: Se compra por \$3,000.

057 Explosion

Localización: Se compra por \$10,000.

058 Chain Lightning

Localización: Se compra por \$10,000.

059 Piercing Beam

Localización: En medio de los dos Warps en Master's Keep.

060 Nightmare

Localización: Lo deja el enemigo **Malachi**.

061 Summon Medusa

Localización: Lo deja el enemigo **Medusa Head**.

062 Acidic Bubbles

Localización: Lo deja el enemigo **Glasya Labolas**.

063 Hex

Localización: Lo deja el enemigo **Vapula**.

064 Salamander

Localización: Se compra por \$200,000.

065 Cocytus

Localización: Completa la misión *"Kill Gergoth"*.

066 Thor's Bellow

Localización: Lo deja el enemigo **Admucias**.

067 Summon Crow

Localización: Lo deja el enemigo **Black Crow**.

068 Summon Ghost

Localización: Lo deja el enemigo **Ghost**.

069 Summon Skeleton

Localización: Lo deja el enemigo **Skeleton**.

070 Summon Gunman

Localización: Lo deja el enemigo **Skeleton Gunman**.

071 Summon Frog

Localización: Lo deja el enemigo **Frog**.



Dual Crush Moved

Estos poderes son muy efectivos, especialmente contra los jefes, pero consumen una gran cantidad de MP, de manera que debes usarlos sabiamente. Durante los Dual Crush serás invencible por unos segundos; adicionalmente, puedes emplearlos de manera continua, así que debes esperar unos instantes antes de ejecutar dos seguidos.

072 Rush

Localización: En City of Haze, en el cuarto más grande del segundo edificio

073 Holy Lightning

Localización: En City of Haze, a la derecha del tercer edificio.

074 Axe Bomber

Localización: En Great Stairway; del retrato de Sandy Grave, camina a la izquierda y sal por el lado derecho del siguiente cuarto; al final hay una pared falsa que contiene la técnica

075 1,000 Blades

Localización: En Sandy Grave, cinco cuartos arriba del Warp inferior.

076 Volcano

Localización: En Nation of Fools, cuatro cuadros a la derecha del Warp de arriba.

077 Meteor

Localización: En Forgotten City, a la derecha del cuarto en donde caen piedras.

078 Grand Cruz

Localización: Completa la misión "Master the Holy Power".

079 Divine Storm

Localización: En un techo falso cerca de donde se encuentra el enemigo Ruler Sword, en Dark Academy.

080 Dark Gate

Localización: En Forest of Doom, en un techo falso en medio de la caverna oscura.

081 Greatest Five

Localización: Lo obtienes al derrotar al último jefe en Nest of Evil.

Misiones de Wind

Las encomiendas de Wind no son obligatorias para terminar el juego, pero te serán de gran ayuda para alcanzar un buen nivel y obtener muchos ítems útiles y nuevos poderes; eso sin contar completar el 1000% de Portrait of Ruin. Al ir cumpliendo dichas misiones, irás consiguiendo otras, pero nunca excederán cinco a la vez. Para resolver algunas necesitarás haber cumplido alguna anterior; además, puedes tener todos los requisitos de varias de ellas sin haber hablado antes con Wind para "estudiarla" (un ejemplo es la de los 1500 enemigos, la cual cumplimos sin saber que debías hacerlo).

1. Preparations

Misión: *The priest should have some useful things for you in the next room. Get the potion and map.*

Cómo completar: Simplemente habla con Vincent y compra el Castle Map 1 y un par de pociones.
Recompensa: Lizard Tail.

2. Supersonic Punch

Misión: *Go to the butcher in town and mince some meat to get "Ground Meat"*

Cómo completar: Dirígete al cuarto donde hay varias carnes colgando en City of Haze, en la esquina superior izquierda del mapa, y golpéalas con algún arma en donde uses los puños.
Recompensa: Bullet Punch.

3. Ghosts of the Desert

Misión: *There is a room in which many ghost gather. Defeat the Great Ghost that appears there.*

Cómo completar: En Sandy Grave, dirígete al lado derecho para que encuentres un cuarto en donde aparecen muchos enemigos Ghosts (es el único en donde no surge otro tipo de adversario); elimina a varios de ellos durante un rato y verás que aparece el Great Ghost; acaba con él con un par de ataques y habrás completado la misión.
Recompensa: Bible.

4. Defender of the Stairs

Misión: *Go defeat 10 Hill Guards.*

Cómo completar: Los Hill Guards se encuentran en Great Stairway; sólo elimina a varios, sal del cuarto y vuelve a entrar para repetir la jugada hasta vencer a los 10 necesarios.
Recompensa: Whip Skill 2.

5. The Spinning Art

Misión: *Jonathan, let's see you enter this command:*

Cómo completar: Presiona la secuencia: Adelante, Abajo, Atrás, Adelante + Y enfrente de Wind.
Recompensa: Spinning Art.

6. Art of the Zephyr

Misión: *Jonathan, perform the "Spinning Art" in front of me three times in a row.*

Cómo completar: Ejecuta tres veces el movimiento Spinning Art frente a Wind.
Recompensa: Rocket Slash.

7. Find the King of Birds

Misión: *Find the rare Dodo and defeat it.*

Cómo completar: Entra en Forgotten City y camina a la izquierda hasta pasar la parte donde peleas contra el Poison Worm. En este lugar aparecerá al azar un raro enemigo llamado Dodo; usa un movimiento doble para acabarlo antes de que escape y completará la misión.
Recompensa: Thief Ring.

8. Overcome the Curse

Misión: *Go, and come back when you've been cursed.*

Cómo completar: Deja que alguno de tus personajes sea afectado con el estatus Curse y habla con Wind; si tienes problemas para llegar antes de que se pase el efecto, simplemente equipa el Skull Ring que deja el enemigo Lesser Demon.
Recompensa: Blessed Ring.

9. The Statue's Tear

Misión: *Find the "Statue's Tear" buried under the rubble and bring it here.*

Cómo completar: Dirígete a Nation of Fools y encuentra la estatua que está en la parte inferior izquierda del mapa; presiona Arriba y obtendrás el ítem que necesitas.
Recompensa: Holy Water.

10. The Martial Art

Misión: *Jonathan, let's see if you enter this command:*

Cómo completar: Presiona enfrente de Wind la secuencia: Arriba, Atrás, Abajo, Adelante + Y.
Recompensa: Martial Art.

11. Holy Appearance

Misión: *Charlotte, I'll teach you a healing spell. Come back wearing three nun items*

Cómo completar: Consigue y equipa los tres ítems "Nun" para Charlotte.
Recompensa: Heal Spell

-Nun's Habit

En el castillo, ve a la parte más baja, cerca de la entrada a Sandy Grave.

-Nun's Robes

Golpea la parte del techo en el cuarto que está a la derecha del cuadro de Nation of Fools para que encuentres el ítem.

-Nun's Shoes

En City of Haze, en la parte derecha, por donde están el Save Point y el Warp, hay un cuarto grande; en la parte superior hay un cuarto oculto en donde está el ítem.

12. Number of Fortune

Misión: *I'll teach you a lucky spell. Come back when the last 3 digits of your money are 777.*

Cómo completar: Gasta o consigue dinero de tal forma que los últimos tres números de tu dinero sean 777.
Recompensa: LUCK Boost.

13. Mental Training 1

Misión: *Go reduce your MP, then come back*

Cómo completar: Usa alguna magia o Skill hasta que te quedes sin MP y habla con Wind.
Recompensa: Incremento de tus MP.

14. Mental Training 2

Misión: *Go find the "Thick Glasses". That should make you look a little smarter.*

Cómo completar: En City of Haze hay un cuarto a la derecha del mapa en donde necesitas usar el hechizo que te convierte en rana o en búho; dentro se encuentran los Thick Glasses.
Recompensa: Incremento de tus MP.

15. The Spear of Legend

Misión: *Become a master of the "Javelin". I will then bequeath you my spear.*

Cómo completar: Debes obtener el rango Master con la Subweapon Javelin. Para subir de nivel un arma es necesario utilizarla para eliminar a un enemigo; puedes impactarlo una vez y acabarlo con tu látigo normal.
Recompensa: Alucard's Spear

16. Mental Training 3

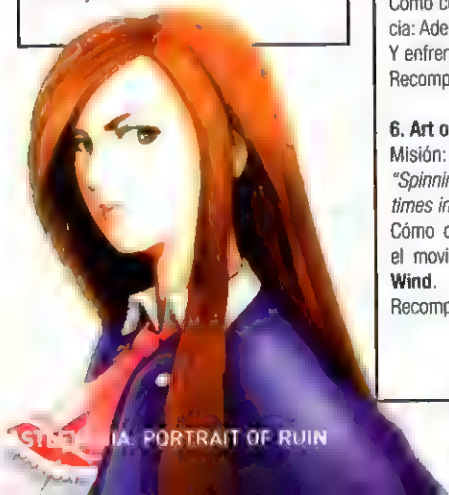
Misión: *Go raise your INT to at least 100, then come back*

Cómo completar: Habla con Wind cuando hayas conseguido tener 100 de INT. Te recomendamos subir lo más que puedas de nivel y equipar todos los accesorios posibles para incrementar la cantidad de puntos (no te preocupes: al cumplir la misión puedes desequiparlos); el hechizo INT Boost te ayudará a completar los requerimientos necesarios.
Recompensa: Incremento en tus MP.

17. Nest of Evil

Misión: *When 888% of the map is filled, the path to the "Nest of Evil" will open at the castle gates.*

Cómo completar: Explora todo el castillo hasta que consigas al menos 888%; habla con Wind y te abrirá paso cerca de Entrance para una nueva área.
Recompensa: Acceso a la pintura de Nest of Evil.



18. Defeat the Ghoul King

Misión: *Go and defeat the "Ghoul King."*
Cómo completar: En 13th Street hay muchos lugares con **Ghouls**; quedate eliminando a varios de ellos hasta que veas aparecer al **Ghoul King** (es azul y camina más rápido). Tiene 444 de HP, así que necesitarás acabarlo velozmente con algún movimiento doble para evitar que vuelva a enterrarse en el piso.
Recompensa: Immunity Ring.

19. Abandon Greed

Misión: *You lack desperation. Come back when you have no money.*
Cómo completar: Gasta todo tu dinero hasta que quedes en 0.
Recompensa: Miser Ring.

20. A Rank Hunter

Misión: *Defeat a total of 1500 enemies. As a reward, I'll give you a new weapon.*
Cómo completar: Simplemente debes eliminar a más de 1500 enemigos, tomando en cuenta que seguramente has erradicado a cuanta criatura se puso en tu camino; no tendrás problemas en cumplir este requerimiento. Nota: puede ser el mismo enemigo.
Recompensa: Royal Sword.

21. Mental Training 4

Misión: *Go raise your MND to at least 100, then come back.*
Cómo completar: Al igual que en Mental Training 3, aquí deberás subir tu MND a 100; el hechizo MND Boost te será de gran utilidad para cumplir esta misión.
Recompensa: Incremento en tus MP.

22. S Rank Hunter

Misión: *Defeat a total of 3000 enemies.*
Cómo completar: Elimina a más de 3000 enemigos; recuerda que pueden ser del mismo tipo.
Recompensa: Undead Killer.

23. The Gambler

Misión: *Collect five cards.*
Cómo completar: Junta las cinco cartas, procura equipar ítems que te suban el nivel de suerte y usa el hechizo LCK Boost.
Recompensa: Gambler Glasses.

Carta	Enemigo
Joker Card	Killer Clown , se encuentra en Nation of Fools.

Diamond Card	Coppelia se encuentra en Nation of Fools
--------------	---

Club Card	Treant , se encuentra en Forest of Doom
-----------	--

Heart Card	Nyx , se encuentra en 13th Street.
------------	---

Spade Card	Yorick , se encuentra en Forgotten City.
------------	---

24. Hands of the Clock

Misión: *Come to me when the short hand of the great clock points 12*
Cómo completar: En un cuarto por donde enfrenas a **Death** hay un enorme reloj; debes entrar a este cuarto cuando sean las 12 (los minutos no importan) e ir a hablar con **Wind**. Dado que el juego tiene la misma hora que el NDS, puedes esperar a que den las 12, o bien, ajustar la hora de tu sistema.
Recompensa: Time Stop.

25. Poison vs. Poison

Misión: *If you want a poison sword, bring me "Moldy Bread", "Amanita" and a "Long Sword."*
Cómo completar: Consigue los tres ítems requeridos.
Moldy Bread: se localiza en Forest of Doom.
-Amanita: lo deja el enemigo **Moldy Corpse**.
-Long Sword, en City of Haze, cerca del tercer Warp.
Recompensa: Assassin Blade.

26. Build Your Strength 1

Misión: *You should be able to find a "Beehive" somewhere. It should help you build your strength*
Cómo completar: Entra en Forest of Doom y obtén el ítem al eliminar un **Bee Hive**.
Recompensa: Incremento de tu HP.

27. Build Your Strength 2

Misión: *You can't fight on an empty stomach. Go find the "New York Steak" and bring it here.*
Cómo completar: En Dark Academy hay una plataforma falsa en el cuarto que está al extremo izquierdo; rómpela y obtendrás el New York Steak.
Recompensa: Incremento de tu HP.

28. The Lonely Stage

Misión: *There's a ghost that hopes to hear a performance in a classroom in the underworld. Grant his wish.*
Cómo completar: En Dark Academy hay un cuarto con un piano, cerca del segundo Warp. Espera en este lugar un rato y aparecerá un fantasma, escucha su música y habrás completado la misión.
Recompensa: Record Player.

29. Build Your Strength 3

Misión: *You can't fight on an empty stomach. Go and find five different kinds of cakes.*
Cómo completar: Obtén los pasteles de los cuartos de panadería en City of Haze y 13th Street, pero ten cuidado con los enemigos.
Recompensa: Incremento de tu HP.

30. Pray Before the Cross

Misión: *Pray before the cross in the church under the cover of darkness.*
Cómo completar: En 13th Street hay un cuarto secreto en el extremo izquierdo del mapa; dentro hay una cruz, presiona Arriba y habrás completado la misión.
Recompensa: Cross subweapon.

31. Build Your Strength 4

Misión: *You must always be able to fight to your full potential. Go raise your CON to at least 100.*
Cómo completar: Habla con **Wind** cuando tengas 100 de CON.
Recompensa: Incremento en tu HP.

32. Lost Page

Misión: *Bring me "Tome of Arms p1" and "Tome of Arms p2". They're missing from my Tome of Arms.*
Cómo completar: Las dos páginas se localizan en Nest of Evil; lo difícil no es hallarlas, sino pasar toda esta parte para obtenerlas.
Recompensa: Tome of Arms X.

33. The Hundred Tasks

Misión: *Defeat 100 different kinds of enemies.*
Cómo completar: Elimina al menos a 100 enemigos distintos.
Recompensa: Sage Ring.

34. Master the Holy Power

Misión: *Master these three moves of holy power: Cross, Holy Water and Bible.*
Cómo completar: Debes obtener el grado Master con las tres armas para completar esta misión.
Recompensa: Grand Cruz.

35. Almighty

Misión: *Jonathan, the time has come for you to learn all of the vampire hunter's skills.*
Cómo completar: Consigue todas las Skills (armas secundarias) de **Jonathan** (no es necesario tener rango Master).
Recompensa: Stellar Sword.

36. The Great Sage

Misión: *Charlotte, the time has come for you to learn all of the great sage's spells.*
Cómo completar: Consigue todas las Skills (magias) de **Charlotte**.
Recompensa: Sorceress Crest.

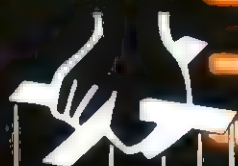
37. Kill Gergoth

Misión: *Charlotte, use the Blank Book to put Gergoth out of his misery.*
Cómo completar: Entra a Nest of Evil y equipa el Blank Book con **Charlotte** para que le des el último impacto con el al enemigo **Gergoth**.
Recompensa: Cocytus Spell.



Hemos llegado al final de estos tips, los cuales esperamos seguros que te serán de gran ayuda. Recuerda que si tienes alguna otra duda de este estupendo juego, puedes hacérsola llegar por correo ordinario o electrónico a nuestras oficinas. El camino de un buen cazavampiros todavía no ha concluido, ¡por valor y triunfarás!

The Godfather



Compañía: **Electronic Arts**
 Desarrollador: **EA Redwood Shores**
 Categoría: **Acción**
 Clasificación: **Mature**
 Jugadores: **1**



© Electronic Arts 2006

Cuando Nintendo comentó que Wii contendría todo tipo de juegos, lo decía en serio, y para quien no lo crea, les tenemos una clara muestra con el siguiente juego: *The Godfather: Black Hand Edition*. Sin duda que Electronic Arts sorprendió a propios y extraños con el anuncio de este

título, ya que lo hizo a nada de que estuviera disponible en el mercado, lo que habla de que están apoyando a la nueva consola de Nintendo con lo mejor que tienen; pero bueno, dejémonos de rollos y entremos de lleno al mundo de la mafia que nos presenta este juego.

**La ciudad es muy pequeña para cinco familias:
 ¡pelea por que la tuya sea la única!**

SOBRESALIR NO ES SENCILLO

La historia del juego, a pesar de estar basada en las exitosas cintas, agrega elementos distintos para que no se vuelva predecible ni repetitivo tu accionar en el juego. Para quien no sepa el argumento, te vamos a explicar un poquito de qué trata; todo se desarrolla en Nueva York durante la década de los años 40, donde existen varias familias con ciertas "influencias", que dominan las calles. De pronto, entre los líderes de algunas de ellas acuerdan dedicarse al narcotráfico, pero hay una que no acepta participar en la negociación: los Corleone, y no porque sean unas almas bondadosas, sino porque ellos no desean compartir el poder con nadie más en la ciudad, es decir son egoístas.

Obviamente tú vas a representar a uno de los miembros de dicha familia, y deberás asegurarte de que su "prestigio" ante la sociedad quede intacto; pero como no van a arreglar sus diferencias hablando mientras toman una taza de café, lo tendrás que hacer usando la fuerza en contra de tus rivales.



EL PODER EN TUS PUÑOS

Dentro del juego, el Wiimote y el Nunchuk van a representar tus manos izquierda y derecha, respectivamente, lo que te permitirá realizar prácticamente lo que quieras. Cuando vayas a tener alguna confrontación con la gente, o sea, una pelea, puedes simplemente tirar puñetazos a la cara de tu rival y ver cómo huye de ti, o bien algo más complejo como sujetarlo y hacerlo sufrir un poco. Esto último es muy divertido: con ambos controles tomas por enfrente el cuerpo de la persona que quieres, ya sabes, la típica en donde lo sujetas de la camisa, y moviendo ambos controles a cualquier dirección, lo agitarás para que confuso o simplemente aprenda quién manda.





¿TE QUEDÓ CLARO?

En ocasiones unos simples golpes no serán suficientes para que obtengas lo que andas buscando, por lo que vas a requerir aplicar un poco más de fuerza y así sacar provecho de lo que encuentres a tu alrededor, por ejemplo, cajas, escritorios, muros, cristales; puedes arrotar a las personas contra todo este tipo de objetos, lo que les va a causar un daño mayor. Otro movimiento que puedes realizar en esta posición es mantener sujeta a la persona que quieres con una mano y con la otra propinarle algunos buenos golpes en fin, aquí ya depende de la situación que estés enfrentando y de tu imaginación.



USA LO QUE TENGAS A LA MANO

En muchos juegos de acción, cuando se te acaban las municiones, todo está perdido, ya que es sumamente complicado avanzar usando armas secundarias como lo pueden ser cuchillos, pero aquí no es así. Puedes emplear lo que sea para dañar a tus agresores, desde un bate hasta ceniceros que halles por ahí; todo lo puedes tomar y arrojar, lo cual lógicamente se hace marcando los movimientos correctos con el Wiimote. Una manera fácil y rápida de acabar con varias personas a la vez es con las granadas caseras, debido a que la distancia a la que pueden llegar es muy grande, y al explotar, el fuego se expande en varias direcciones.



VIAJA COMO TÚ QUIERAS

Las distancias que debes recorrer entre las diferentes misiones alterna que debes enfrentar es en ocasiones muy grandes, por lo que para esas situaciones no hay nada mejor que viajar en carro, ¿no lo crees? Lo único malo es que no tienes uno propio, pero no te preocupes, gracias al temor que la gente te tiene, basta con que te detengas enfrente de uno y amablemente te lo cederán para tu causa. Conducir no implica ningún esfuerzo extra, sólo el uso del Stick para dirigir tu vehículo; ahora bien, si hay tráfico, puedes sacudir el Nunchuk para hacer sonar un claxon, detalle que no ayuda en mucho, pero cómo divertirte.

La ciudad está sumamente bien creada; de entrada nos recuerda mucho a la de True Crime para Nintendo GameCube, pero con mejores acabados, y sobre todo más poblada.

HOMBRE PREVENIDO VALE POR DOS

Alte afortunado conociste a algunos individuos de valor, y así por el hecho de que realmente mayor tiempo tus ataques, sino porque van a tener diferentes armas para usarlas contigo, como pistolas o rifles. El caso dice, el tipo rubio, "el fuego es como un fuego", por lo que cuando que apoderarse de esas armas para facilitarse las cosas. Al tener esta pistola activada, puedes como con ayuda del Stick del Nunchuk, mientras que con el Wiimote enfocas a tus objetivos, lo que permite ahorrar tiempo a la hora de los disparos, ya que no tienes que disminuir y apuntar nada y así también bien a dónde vas a apuntar.



La idea que cuando estás en una zona que es un Red Seal, y puedes pasar la noche cualquier parte del cuerpo de los adversarios. Logrando eliminarlos más rápidamente, por lo que las piernas y brazos son el blanco perfecto en estos casos. Cuando entran en lugares como edificios, donde la acción va más al interior, puedes pegarte a la pared al estilo de Red Seal, y esperar el momento oportuno para hacer un ataque; la buena de esta situación es que cuando el Wiimote puedes anticipar los lugares donde vas a disparar, ahorrándote así varios problemas.



Los enemigos no te matan si te derrotas suficientemente, y al volver en casa de inmediato tendrás alguno que te mate una vez más. Aquí debes ser muy inteligente para evitarlo sin que te lastimen; lo ideal es pasar por lugares muy reducidos o dar vuelta en momentos inesperados; y si de plano es imposible evitar una confrontación, siempre dispón a los flancos del arco de tus agresores, a lo mejor no le atinas a la primera, pero es la manera más sencilla de ponerle fin a estas confrontaciones, aunque también puedes atacar un flanco, pero es más complicado.



Hay lugares en los que puedes arrojar a tus enemigos, como por ejemplo esta azotea, pero cualquier ventana o cristal puede servirte para "ablandar" a tus agresores, sólo trata de no eliminarlos si lo buscas es información, primero espera a que hablen y ya después puedes hacer con ellos lo que te plazca.

MARCA TU TERRITORIO

Han salido varios juegos basados en las películas *The Godfather*, pero créenos que en ninguna otra consola vivirás una experiencia tan absorbente, divertida e ingeniosa como la de Wii, y esto es algo que debemos recalcar muy bien: no se trata de la misma versión que verás en otras máquinas, no; *Black Hand Edition* es un desarrollo en exclusiva para la consola de Nintendo, y que demuestra las capacidades de ésta. No puedes dejarlo pasar por nada, te aseguramos que te encantará.



RANKINGS

CROW: 9.0

Un juego tan bueno, y a la vez tan viejo, con estos tiempos para que cuando juegues *The Godfather* tengas una mejor idea y disfrutes de las referencias y situaciones que es rico de la historia de la mafia. Mi punto es que es un juego de acción de todo género y de acción, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York.

PANTEÓN: 10

Un juego tan bueno, y a la vez tan viejo, con estos tiempos para que cuando juegues *The Godfather*, tengas una mejor idea y disfrutes de las referencias y situaciones que es rico de la historia de la mafia. Mi punto es que es un juego de acción de todo género y de acción, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York.

M MASTER: 8.5

Un juego tan bueno, y a la vez tan viejo, con estos tiempos para que cuando juegues *The Godfather*, tengas una mejor idea y disfrutes de las referencias y situaciones que es rico de la historia de la mafia. Mi punto es que es un juego de acción de todo género y de acción, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York, lo que te permite disfrutar con mayor intensidad a los jugadores de mayor edad, que al momento de jugar se desarrollan en la ciudad de Nueva York.

LOS RETOS

Saludos, intrépidos jugadores que buscan algo más que simplemente terminar un videojuego; en esta ocasión tenemos varios Retos para poner a prueba su resistencia y habilidad. Si crees tener lo necesario para ver tu nombre publicado entre los mejores, no esperes más y toma el control para demostrarlo. Recuerda que también nos puedes hacer llegar tus propuestas para nuevos Retos, pero debes incluir un video o fotografías en donde lo muestres, y una carta explicándonos en qué consiste.

Mortal Kombat Deception GameCube Nintendo

Vencer a **Onaga** en el nivel máximo de dificultad, sin tocar ni uno de los **Kamidogous** en ninguno de los dos rounds, requiere de muchísima habilidad, de manera que en eso consiste este Reto que esperamos nos mandes en video VHS o de 8 mm (es requisito que se aprecie toda la pelea). Puedes usar al personaje que gustes y la técnica o jugadas necesarias para lograrlo.



Dance Dance Revolution: Mario Mix GameCube Nintendo

Después de tantas peleas, un baile te caería muy bien. Si ya practicaste lo suficiente, envíanos tus mejores puntuaciones en cualquier canción (pueden ser las que quieras) para que sean publicadas aquí.



Super Mario Strikers GameCube Nintendo

¿De veras que si se pasaron con la dificultad de este juego de Nintendo! Si quieres responder este Reto, debes enviarnos un video en donde nos muestres (desde la pantalla del logo) cómo le ganas un partido al CPU en la máxima dificultad; puedes usar al equipo que desees (incluyendo el de **Bowser**); ¡la cosa es que los gales!



Castlevania Portrait of Ruin Nintendo DS

Este Reto consiste en que nos envíes tus mejores tiempos en los tres niveles de los modos **Boss Rush**, con la pareja de personajes que quieras. Obviamente vamos a separarlos de acuerdo con los personajes que utilices, pues puedes pasarlo más rápidamente con **Stella** y **Loretta** que con **Johnathan** y **Charlotte**, por ejemplo.



Castlevania Portrait of Ruin Nintendo DS

Este es uno de los Retos más difíciles que hemos puesto; para responderlo necesitamos que nos hagas llegar una foto en donde podamos apreciar que en tus ítems se encuentre el trofeo de **Konami Man**. Sencillo, ¿verdad? Recuerda que para obtener este ítem debes terminar el juego en **Hard** con el nivel máximo en 1. ¡Suerte! (la vas a necesitar).



Esta página no es para los débiles ni para los que se dan por vencidos; es para aquellos que han probado el sabor de la victoria y no se rinden cuando han caído. Si deseas que los demás videojugadores se den cuenta de tu nivel, envíanos las respuestas de éstos y los demás Retos a Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. No lo olvides, no recibimos nada vía correo electrónico y sólo aceptamos las fotos en donde se puedan apreciar claramente los sistemas (en caso de los portátiles) y videos en formato VHS o de 8 mm, con una carta explicando el Reto y con tus respuestas. No lo dudes, ¡esperamos tus récords!



Desafortunadamente hemos llegado al final de esta edición; esperamos que los artículos hayan sido de tu total agrado. Recuerda que todavía hay Club Nintendo para rato y puedes seguirnos a través de la página de Internet en la que encontrarás los foros de discusión, blog y mucha información sobre ésta, tu revista favorita de videojuegos. También te recordamos que puedes escucharnos a través de nuestro Podcast donde hablaremos de todo lo relacionado a Nintendo y temas de interés general que te harán más leve la espera del próximo número que vendrá a cerrar la primera mitad de este 2007 y en el cual encontrarás muchas sorpresas e información de tus juegos favoritos. ¡Hasta entonces!

¿Qué hay dentro de...? Mascotas Virtuales

Desde hace poco más de diez años se dio un boom con respecto a las mascotas virtuales con el Tamagotchi en el que debías adoptar a una criatura y cuidarla durante algunas semanas para que creciera y regresara a su sitio de origen; también recordamos a Digimon, Pokémon (de cierta forma relacionados) y su más reciente repunte con Nintendogs, Catz, Dogz o hasta uno de caballos. ¿Qué grado de originalidad tienen estos videojuegos? ¿Cuánto te dura el gusto de jugarlos? ¿Son una moda pasajera o llegaron para quedarse? En el próximo número te prepararemos un reportaje especial donde encontrarás los pormenores de este fenómeno que ha invadido a los videojuegos.



© 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./Game Freak Inc.

Cooking Mama: Cook Off (Wii)

Después de que Taito nos presentara con éxito su título Cooking Mama para el Nintendo DS y nos pusiera a cocinar los platillos más suculentos utilizando el Stylus y la pantalla táctil, era evidente que su siguiente entrega brincaría directo al Wii, donde el control remoto sería nuestro utensilio principal para rebanar, enrollar o mezclar los ingredientes para los entremeses que fuéramos a preparar. El esquema del juego es parecido a lo que ocurre en Wario Ware: Smooth Moves, ya que en Cook Off también participarás en múltiples microjuegos muy divertidos. El aspecto visual está diseñado muy al estilo oriental, lleno de colorido y con gráficos muy sencillos que ilustran cada evento.



Evolución de los gráficos en los videojuegos

Los videojuegos han ido mejorando con el paso de los años en su calidad gráfica, desde sus orígenes que datan desde la década de los años 80 (y aun antes) hasta esta nueva era en donde los actores principales se han vuelto cada vez más realistas. En el Atari eran simples figuras y para el NES ya se podía contar con detalles más definidos que ambientaban las historias. Pero los años siguieron y las técnicas evolucionaron a tal grado que en el SNES ya contábamos con un Modo 7 o con los gráficos ACM y Chip FX que marcaron una época de crecimiento en los 90. En el Nintendo 64, con la capacidad de crear mundos y personajes tridimensionales se abrió otra brecha, pero la tecnología no se detuvo allí y en el GameCube aparecieron historias en Cell Shading (como Wind Waker) o tan detalladas como Prince of Persia o Twilight Princess. ¿Quieres saber qué otras técnicas se han utilizado y cómo se aprovechan en la actualidad? Si quieres enterarte de las técnicas empleadas antes del Wii, ¡no te pierdas este artículo en la edición de mayo.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico: clubnini@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com. Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestra dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF.

CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO

DIDDY KONG RACING DS

R™
RARE

CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO



© 2007 Rare / Nintendo

DIDDY KONG RACING DS

